

Volume V des Pierres du Destin
Cœur du Chaos
Une aventure pour
Warhammer®
Le Jeu de Rôle Fantastique
par Robin D. Laws
Descartes Editeur
sous licence de Games Workshop® Ltd Nottingham



Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Le Dernier Volume de la Campagne des Pierres du Destin

Par Robin D. Laws

La campagne des Pierres du Destin a constitué une quête dans les terres montagneuses et sauvages des Principautés Frontalières, suivant une piste multi-séculaire, afin de retrouver et réunir quatre puissants artefacts, les Cristaux du Pouvoir. Mais après avoir fait les fusions, les aventuriers s'aperçoivent que ce n'était pas une si bonne idée et ils doivent lutter contre des hommes-bêtes, des chevaliers impériaux, une confrérie naine secrète, des fantômes, tout un culte du Chaos et les forces du seigneur-démon Tzeentch en personne, s'ils veulent empêcher que leur action imprudente déclenche une chaîne d'événements entraînant la destruction de la civilisation.

Cet ouvrage, totalement inédit, conclut l'histoire lancée dans les quatre premières aventures des Pierres du Destin publiées par Jeux Descartes (Le Feu dans la Montagne (1992), Le Sang dans les Ténèbres (1992), La Mort sur son Rocher (1992) et La Guerre au Royaume des Nains (1992)).



Auteur : **Robin D. Laws**
Édition : **James Wallis**
Texte supplémentaire : **Anthony Ragan** (p. 123)
Conseils techniques : **Alfred Nunez** et **Martin Oliver**

Couverture : **Danny Willis**
Dessins : **Ralph Horsley**
Plans : **Ralph Horsley** et **Ian Cooke**

Maquette : **Carol Johnson** et **James Wallis**

Joueurs test : **Troy Duffy, Steve Irvine, Paul Jackson, Denis Paquet, Greg Small**
Publié par : **Hogshead Publishing Limited**

Version française
Traduction : **Dominique Perrot**
Rewriting et adaptation : **Dominique Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Réalisation technique, maquette : **Nexus, Guillaume Rohmer**
Titre original : **Heart of Chaos**

Version française éditée par :
Jeux Descartes
1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Sous licence de :
GAMES WORSHOP Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0227-7
Édition et Dépôt légal : avril 2002

Robin D. Laws est, entre autres, l'auteur des jeux de rôles *Feng Shui* et *Rune* (Atlas Games) et le principal concepteur de *The Dying Earth RPG* (Pelgrane Press), *Hero Wars* (Issaries Inc.) et *Pantheon* et autres jeu de rôles (Hogshead Publishing). Il a aussi contribué au jeu sur ordinateur *King of Dragon Pass*. Maintenant rédacteur au magazine Dragon, il signe la colonne mensuelle "The Play's The Thing".

Si vous appréciez son travail en jeu de rôle, jetez un coup d'œil à ses romans *Pierced Heart* et *The Rough and The Smooth* (Atlas Games) et guettez son roman Glorantha à paraître *A Promise of Thunder*.

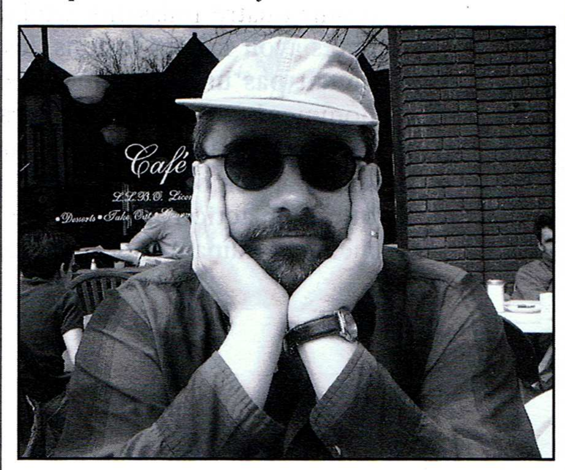


Table des Matières

Chapitre 1

Introduction

Bienvenue dans Cœur du Chaos, terminus de la campagne des Pierres du Destin. Dans cette aventure, les personnages joueurs doivent affronter les terribles conséquences de la réunion des quatre Cristaux du Pouvoir. Ces antiques artefacts nains sont les pièces maîtresses d'un complot millénaire ourdi par le dieu du Chaos Tzeentch. Quand les personnages comprennent quel acte funeste ils ont commis en assemblant les Pierres du Destin, ils se lancent dans une quête frénétique visant à les détruire. L'aventure les mène d'une cité minière dépeuplée de la Vallée du Yetzin aux sommets de plusieurs montagnes, des ruines du complexe nain où furent créées les pierres à une colonie de sectateurs du Chaos perchée à flanc de falaise. Ils sont poursuivis par des agents de l'Empire et des fidèles de l'antique civilisation naine. Pire, ils se lient d'amitié avec des hommes-bêtes qui les acclament au titre de messagers du Chaos. Le grand final de l'aventure est une poursuite aérienne, une course pour détruire les cristaux avant qu'ils ne détruisent le Vieux Monde.

Cette introduction présente le contenu de ce livre, récapitule les événements passés de la campagne, décrit la toile de fond de cette aventure et en résume l'intrigue.

Contenu de ce Livre

Cœur du Chaos *est composé des éléments suivants:*

- Cette introduction, qui contient un récapitulatif des épisodes précédents de la campagne des Pierres du Destin, des notes générales sur la façon d'utiliser ce livre et des indications sur la façon de diriger des aventures linéaires comme celle-ci.
- L'aventure proprement dite, avec les cartes et plans nécessaires, et des aides de jeu.
- Des descriptions complètes des effets et capacités des Cristaux du Pouvoir — ou des Cristaux du Destin, comme il faut les appeler maintenant. Ceux-ci diffèrent légèrement de ce qu'ils étaient avant leur fusion. Cette section est aussi un document pour les joueurs.
- Des appendices couvrant les sujets suivants: une organisation, les Chevaliers du Feuglacé; le Chevalier, une nouvelle carrière avancée; un nouveau sort nécromantique répugnant, Créer une Tête Mémoire.

Les Événements Antérieurs

Les précédents épisodes de la série des Pierres du Destin traitaient de la redécouverte des quatre grands Cristaux du Pouvoir, de mystérieux artefacts créés à l'apogée de la civilisation naine, avant le Temps des Malheurs.

Si vous souhaitez jouer cette aventure indépendamment des précédentes, le travail qui vous attend n'est pas négligeable. Vous devez créer une série de scénarios dans lesquels les personnages joueurs se procurent les quatre cristaux. Ceux-ci sont d'abord séparés les uns des autres. Ils reviennent dans leur région d'origine après de longues années d'éloignement. Dans l'histoire officielle, cette région est la Vallée du Yetzin. L'impression générale devrait être que les cristaux se déplacent les uns vers les autres, en utilisant toutes sortes d'événements qui paraissent, au moins en apparence, entièrement dus au hasard. Les résumés présentés ci-après peuvent vous servir de guide pour concevoir les aventures qui permettront de récupérer chaque cristal.

Si vous avez déjà fait jouer les précédents scénarios de la saga officielle des Pierres du Destin, ces résumés sont seulement là vous rafraîchir la mémoire.

Le Feu dans la Montagne

Dans le premier épisode de la campagne, les aventuriers suivent la piste séculaire de Torgoch, un important prêtre-guerrier orque, qui a brièvement tenté d'établir un nouveau royaume orque dans la Vallée du Yetzin. Ils apprennent que Torgoch a trouvé le Cristal de Feu lors d'un raid d'une cité naine à l'extrémité nord de la vallée. Après un long voyage, ils atteignent ce site antique et le rencontrent, transformé en liche et toujours en possession du cristal. Ils en triomphent et s'emparent de la pierre.

Le Sang dans les Ténèbres

Les aventuriers trouvent des indices sur la localisation du Cristal de Terre et les suivent jusqu'à un oratoire nain abandonné, Kadar-Helgad.

Les nains y avaient caché le cristal quand ils s'étaient aperçus que leur ennemi, Torgoch, disposait du Cristal de Feu. Après de longues explorations souterraines, ils trouvent le cristal et combattent son gardien élémental, l'Homme de Pierre.

La Mort sur son Rocher

Une rencontre fantomatique guide les aventuriers vers le monastère de l'Aire, où ils se dépêchent de s'emparer du Cristal d'Air avant que des envahisseurs orques, commandés par un cousin centenaire de Torgoch favorisé par le Chaos, s'emparent de l'édifice.

La Guerre au Royaume des Nains

Les aventuriers partent piller l'antique citadelle naine de Kadar-Gravning, où ils s'attendent à trouver la quatrième pierre, le Cristal d'Eau. Arrivés à destination, ils s'aperçoivent que deux factions rivales des nains des Montagnes du Bout du Monde occupent les lieux.

Les Montagnes du Bout du Monde sont au bord de la guerre civile, et chaque faction espère l'emporter en s'emparant de la Couronne de Hargrim. Cet artefact légendaire confère un tel prestige politique que la royauté du prétendant qui le coiffera ne sera

plus contestée. Les aventuriers découvrent la tombe du saint roi nain et arrachent le dernier cristal à ses mains remarquablement préservées.

Lorsqu'un personnage s'accorde au quatrième cristal, les quatre pierres s'envolent et fusionnent. Des hallucinations révèlent aux PJ qu'ils ont peut-être commis l'erreur ultime.

Résumé de l'Intrigue pour le MJ

Voici un bref synopsis de ce dernier épisode. Lisez-le avant de vous référer à la carte d'obstacle de la prochaine section, "Diriger des Aventures Linéaires".

D'un Lieu à l'Autre : L'action débute là où ont fusionné les cristaux, a priori dans la citadelle de Kadar-Gravning, de *La Guerre au Royaume des Nains*. Une violente tempête se lève et les PJ cherchent un abri. Un enfant aveugle, Pippo l'Optimiste, les conduit à Urdevar, une colonie minière dépeuplée.

Mauvais Présages à Urdevar : À Urdevar, les personnages joueurs se retrouvent mêlés aux disputes mesquines opposant les derniers habitants. Ils se rendent peut-être compte que la magie chaotique des cristaux combinés accentue subtilement les tensions qui persistent dans cette communauté soudée de laissés-pour-compte et de solitaires.

Une Odeur de Glace en Feu : Un groupe d'agents impériaux, les Chevaliers du Feuglacé, arrive dans le village, cherchant eux aussi à s'abriter de la tempête. Si les personnages joueurs prennent la peine de frayer avec eux, ils découvrent que ces engins de destruction intransigeants sont à la recherche des cristaux qui pourraient représenter un danger pour l'Empire. Ils apprennent aussi à redouter les incroyables capacités de combat de leur chef, Mechthild von Stroharm. S'ils parviennent à discuter en privé avec Kostenlos Umlaut, un prisonnier des Chevaliers du Feuglacé, ils découvrent qu'un des nains ayant participé à la fabrication des cristaux est toujours vivant. Il se nomme Zockri le Cadet et vit en ermite dans une hutte au sommet de la Serre du Faucon, une des montagnes qui dominent le Yetzin.

L'irruption soudaine d'une nuée d'hommes-bêtes fouisseurs vient interrompre le séjour de l'équipe à Urdevar. Le plus terrifiant d'entre eux surgit de la terre en plein milieu du village et tue Pippo l'Optimiste. Les aventuriers peuvent prendre part au combat contre les hommes-bêtes ou simplement contempler, bouche bée, comment Mechthild von Stroharm et son groupe débitent ces créatures en pièces.

Adorations Bêtes : Pendant qu'ils se dirigent vers les contreforts de la Serre du Faucon, les personnages joueurs rencontrent un autre groupe d'hommes-bêtes. Comme les assaillants d'Urdevar, ils sont attirés par la force chaotique émanant des cristaux. Contrairement à eux, ils s'agenouillent devant les aventuriers qu'ils prennent pour de puissants avatars du Chaos. L'un d'eux, Slurk, un homme-oiseau à deux têtes, les harcèlera pendant toute l'aventure.

La Hutte sur la Montagne : L'escalade de la Serre du Faucon va démontrer que les éléments peuvent être aussi dangereux que n'importe quel adversaire vivant. La rencontre entre les aventuriers et Zockri leur donne l'occasion d'apprendre l'histoire des cristaux et l'emplacement de la citadelle qui les a vus naître. Ce lieu se situe également dans la vallée du Yetzin.

Mechthild von Stroharm surgit et lance une hache à la tête de Zockri. Son assaut déloge accidentellement la hutte de ses pilotis et celle-ci dévale toute la montagne avec le groupe à l'intérieur.

Les Rancunes des Damnés : Les aventuriers se rendent à Karak Vagno, où ils sont attaqués par des agents de la Confrérie du Souvenir, une organisation de nains traditionalistes qui se consacrent à la destruction de tous ceux qui oseraient réunir les cristaux. Une fois débarrassés d'eux, les personnages joueurs peuvent explorer le complexe. Ils y rencontrent les fantômes des engingneurs créateurs des cristaux. En revivant leurs souvenirs tourmentés, ils ont l'occasion de résoudre l'antique mystère de leur corruption. Ils apprennent que le dieu du Chaos Tzeentch a modifié les cristaux dans le cadre de son complot millénaire. Ce dernier, sur le point d'aboutir, vise à détruire la civilisation humaine en jouant sur sa soif de pouvoir.

Une éruption volcanique salue leur découverte et détruit Karak Vagno ; les PJ gagnent précipitamment la sortie.

L'Essence de Tzeentch : Les aventuriers retrouvent Slurk ; quand celui-ci s'aperçoit qu'ils ont besoin d'en apprendre plus sur Tzeentch et son projet, il leur propose d'infiltrer F'thaktoi B'kah. Cette colonie de sectateurs est dirigée par Mauro Malusalbus, lequel prétend communiquer directement avec le dieu du changement pernicieux. Les personnages joueurs doivent garder leur sang-froid tandis qu'ils se font passer pour des sectateurs déments, afin d'apprendre comment contrecarrer le plan de Tzeentch.

S'ils réussissent, ils découvrent qu'une fissure de pure énergie destructrice s'est ouverte à l'endroit où ont fusionné les cristaux. Celle-ci va s'agrandir jusqu'à engloutir la moitié du continent. Les survivants seront ensuite massacrés par les armées du Chaos — à moins, bien sûr, que les aventuriers ne soient capables de détruire les cristaux et la faille. Ils s'aperçoivent qu'ils peuvent y parvenir en jetant les pierres dans la fissure.

Sur ces entrefaites, une flotte de gyrocoptères de la Confrérie du Souvenir attaque F'thaktoi B'kah. La colonie est détruite et les aventuriers sont encore une fois contraints de fuir pour sauver leur peau.

Le Faucon de Cuir : Les personnages joueurs entendent un bruit dans le ciel, lèvent le nez et aperçoivent exactement ce dont ils ont besoin — un engin volant expérimental, mi-dirigeable mi-avion. Ils rencontrent son inventeur et se rendent compte qu'en se servant de l'appareil pour sauver le monde, ils vont inévitablement détruire l'œuvre de sa vie.

Colmater la Brèche : D'ultimes horreurs attendent les aventuriers qui lancent le Faucon de Cuir dans une course frénétique contre le temps afin d'atteindre la fissure avant que leurs divers ennemis ne les abattent. Même s'ils parviennent à détruire les cristaux, leurs chances de survie restent faibles — surtout si vous préférez la fin Warhammer à l'hollywoodienne.

Diriger des Aventures Linéaires

Avant toute chose, définissons deux types distincts d'aventures de jeux de rôle. La première est l'aventure linéaire : elle est composée d'un certain nombre de séquences reliées les unes aux autres de manière prédéterminée. À l'opposé, l'aventure consistant à explorer un donjon n'est pas linéaire ; chaque rencontre est indépendante de la suivante, et peu importe dans quel ordre elles se produisent. Ce type d'aventure peut être qualifié de *compartimentée*.

Pourquoi expliquer cela ? Parce que les volumes précédents des *Pierres du Destin* étaient des aventures compartimentées, alors que *Cœur du Chaos* est une aventure linéaire. D'autres aventures de ***Warhammer***, le Jeu de Rôle Fantastique, comme *Mort sur le Reik* et *L'Agonie du Jour* le sont aussi. Si vous n'êtes pas habitué aux techniques classiques permettant de diriger une bonne aventure linéaire ou si vous êtes un maître de jeu expérimenté désireux

d'apprendre une ou deux astuces nouvelles, cette étude vous concerne. Nous n'essayons pas de prétendre qu'un type d'aventure est supérieur à l'autre. Certains maîtres de jeu préfèrent un genre plutôt que l'autre, mais nous pensons qu'ils ont tous deux leurs qualités et leurs défauts. Les connaître vous permettra de diriger des aventures publiées avec plus de facilité.

Les aventures compartimentées sont les plus faciles à gérer et sont idéales pour les MJ débutants. Les joueurs sélectionnent l'ordre des événements en décidant des portes qu'ils vont enfoncer. Ils ne peuvent pas anéantir une intrigue soigneusement orchestrée en optant pour un choix inattendu, car il n'y a pas d'intrigue soigneusement orchestrée. Les PJ sont confrontés à un environnement rigide, comme un complexe souterrain ou une zone de terrain sauvage. Le maître de jeu sait où chaque chose se trouve, et les joueurs n'ont guère d'occasion de le surprendre. Les aventures compartimentées s'enlisent rarement dans l'inaction et la frustration : quand les PJ sont à court d'idée, il leur suffit de quitter la pièce qu'ils exploraient pour se rendre dans une autre où les énigmes seront plus simples à résoudre.

Ce système a cependant un inconvénient important : au bout de quelque temps, les aventures ont toutes l'air de se ressembler. Il est difficile de raconter une aventure compartimentée comme vous le feriez pour l'histoire palpitante d'un livre ou d'un film. Les personnages paraissent avoir une plus grande liberté d'action, mais c'est simplement parce que vous, maître de jeu, avez créé un lieu où celle-ci importe peu. Leurs actions n'ont de conséquences que dans leur petit compartiment.

Les histoires classiques d'aventure recourent à une structure standard qui leur apporte une impression d'ordre et d'excitation croissante. Au commencement, elles proposent un *problème* à résoudre. Le milieu de l'histoire présente les *obstacles* que les personnages vont devoir surmonter. Chaque obstacle est un peu plus difficile que le précédent, et chacun d'eux leur permet de s'approcher de la solution du problème. (Même s'il échoue à un obstacle donné, rien n'empêche normalement un héros d'affronter le suivant ; ce qui est plus difficile à réaliser dans une aventure de jeu de rôle, où la réussite est généralement obligatoire pour passer à la suite.) Enfin, c'est le final, où le problème est résolu, dans l'idéal c'est la séquence la plus palpitante de l'histoire. Une aventure linéaire bien écrite suit aussi ce modèle. Si vous la conduisez avec brio, vos joueurs et vous-même allez créer une histoire aussi enthousiasmante que celles de vos séries télé ou de vos romans préférés.

Il est toutefois plus difficile de bien diriger une aventure linéaire qu'une aventure compartimentée. Chaque épisode étant lié au suivant, comme les perles d'un collier, l'aventure se bloque lorsque les joueurs sont incapables de surmonter l'obstacle qui mène à l'épisode suivant. Les aventures linéaires ne confinent pas forcément les aventuriers dans un donjon soigneusement défini ou dans un parc à monstres. Elles s'appuient plutôt sur les enquêtes et les interactions entre individus. Comme les joueurs ont toute liberté d'action, au lieu d'en avoir l'illusion, il leur arrive de commettre l'inattendu. Il devient parfois impossible de poursuivre l'aventure telle qu'elle est écrite, comme si le collier s'était rompu et que les perles étaient éparpillées sur le sol !

Imaginons, par exemple, que vous créez une intrigue linéaire dans laquelle les aventuriers doivent obtenir certaines informations auprès d'un tavernier d'Altdorf. Cet homme n'a guère envie de leur parler, et c'est là l'obstacle important de la séquence. Si les aventuriers franchissent cet obstacle — c'est-à-dire ils parviennent à le convaincre de parler — ils apprennent qu'ils doivent se rendre à Middenheim et fouiller le logis d'un marchand des quatre saisons. L'obstacle suivant se trouve dans ce logement : peut-être doivent-ils y découvrir un document caché. Si les personnages joueurs agissent selon vos attentes, tout ira bien et ils pourront se diriger vers l'obstacle suivant. Si l'un d'eux accomplit quelque chose de totalement inattendu, comme attaquer et tuer le tavernier, vous pourriez en revanche vous trouver totalement désarçonné. Comment allez-vous désormais les orienter vers l'obstacle suivant ?

En d'autres mots, le maître de jeu ne peut exiger des personnages joueurs qu'ils se montrent aussi coopératifs que des personnages avec leur auteur. Les joueurs, ne sachant pas la moitié de ce qui se passe, n'ont pas la même façon de voir l'histoire que vous. Des actions qui vous semblent absurdes, par votre connaissance omnisciente de la situation, peuvent leur paraître parfaitement logiques. De plus, les PJ risquent d'être moins intéressés par la résolution de votre histoire que par leurs propres problèmes. Peut-être que le meurtrier de l'exemple précédent éprouvait de la rancœur contre les taverniers depuis son enfance. Peut-être que le joueur voulait montrer que son personnage était en train de perdre la tête, qu'il n'était plus capable de surmonter son ressentiment. Ou bien le joueur s'ennuyait et a décidé de pimenter légèrement la soirée avec un peu de violence gratuite. Mais quelle que soit la raison, vous vous trouvez face à un nouveau défi.

Il existe deux façons de gérer ces déviations inattendues à la ligne de l'intrigue.

La première, qui passe par le *contrôle*, n'est pas recommandée. Un maître de jeu dirigiste manipule le fil du récit afin d'empêcher les personnages de quitter la piste. Dans cet exemple, il peut faire surgir les forces de l'ordre par le plus grand des hasards et empêcher le personnage d'attaquer le tavernier. Il peut aussi décider, contre toute vraisemblance, que le tavernier est un Champion de Justice à la retraite, capable d'essorer le PJ fautif comme une serpillière. Ou il peut faire apparaître le jumeau du tavernier, lequel révèle qu'il connaît également l'information dont ont besoin les aventuriers.

Cela ne veut pas dire que les maîtres de jeu ne doivent jamais contrarier les désirs des joueurs, en particulier ceux qui ont une influence sur l'intrigue. Comme la plupart des problèmes concernant l'art de la maîtrise du jeu, tout est question d'équilibre. Si les joueurs ne peuvent jamais s'écarter de l'intrigue sans se faire remettre sur le droit chemin par quelque circonstance peu naturelle, ils risquent de perdre tout lien avec l'histoire et leurs personnages. Les artifices autoritaires nuisent à crédulité consensuelle qui doit s'établir pour plonger dans le monde fictif d'une histoire.

Face à un maître de jeu dirigiste, les joueurs peuvent aussi être convaincus ou avoir le sentiment que leurs personnages ne sont que des spectateurs ou des marionnettes, incapables d'influer sur l'issue des événements. Ils ne devraient jamais avoir l'impression que vous êtes le narrateur actif et eux le public passif ; le jeu de rôle est une expérience de coopération. Les bons maîtres de jeu savent intégrer les apports de leurs joueurs.

Pour gérer les déviations-surprises de l'intrigue linéaire, il existe une méthode bien plus appropriée : *l'improvisation*. Prenez du recul par rapport à l'histoire et considérez l'obstacle suivant. Réfléchissez aux autres méthodes qui pourraient permettre aux aventuriers de l'atteindre logiquement. Encore mieux, écoutez ce que disent les joueurs, et réagissez en conséquence. Vous disposez d'un avantage sur eux : ils formulent leurs plans en votre présence. Ils vont établir une liste d'actions possibles et rejeter les moins probables. Écoutez ce qu'ils comptent faire, et décidez des réjouissances qui risquent de se produire quand ils agissent. Offrez suffisamment de résistance pour qu'ils aient l'impression d'accomplir quelque chose, mais pas au point de les faire renoncer. Essayez d'établir une voie vers le prochain obstacle à partir de leur choix le plus intéressant, afin de renouer le fil de votre intrigue linéaire.

Certains maîtres de jeu sont des improvisateurs-nés. D'autres ont besoin de travailler ; rassurez-vous : cette compétence peut être améliorée. Une des bonnes méthodes pour se préparer à

l'éventuelle improvisation consiste à établir une carte des *obstacles*. Cela est valable aussi bien pour les scénarios publiés que pour ceux de votre propre invention. La carte des obstacles est un tableau des indices cruciaux qui mènent les aventuriers d'une séquence à la suivante. Elle vous servira de référence quand les actions des personnages changeront la façon dont l'aventure a été planifiée.

Vous trouverez ci-après la carte des obstacles de *Cœur du Chaos*, divisée en chapitre. Quand vous diviserez d'autres aventures, il vous suffira peut-être de suivre cet exemple, à moins que vous ne trouviez plus profitable de l'établir obstacle par obstacle. Le tableau indique pour chaque chapitre les indices cruciaux qui conduisent à la suivante. Il vous dit aussi comment les joueurs sont censés se procurer l'information en question.

Par exemple, pour passer de "La Hutte sur la Montagne" aux "Rancunes des Damnés", les personnages joueurs doivent apprendre l'histoire des cristaux et découvrir l'emplacement de Karak Vagno. Si les joueurs vous surprennent pendant cette séquence, peut-être parce que des PJ se montrent si insultants envers Zockri qu'il refuse de leur parler, un rapide coup d'œil sur le tableau vous indique l'indice qui va leur échapper. Votre tâche est claire : vous devez improviser pour leur transmettre cette information. Puisque ce sont eux qui vous ont mis dans l'embarras, attendez d'abord qu'ils vous en sortent : écoutez ce qu'ils envisagent de faire. Imaginez de nouveaux obstacles qui feront de leur plan un défi à affronter. S'ils font preuve de créativité face à ces obstacles, et si les dés leur sont favorables, accordez-leur le succès et fournissez l'information qu'ils auraient obtenue si Zockri n'avait pas été insulté. Sinon, présentez un autre obstacle découlant de leur échec et laissez-les se frayer un chemin qui les ramènera vers la ligne préétablie d'indices. Il leur faudra peut-être encore quelque temps avant d'apprendre autrement ce que Zockri leur aurait révélé, mais ils finiront par y arriver.

Une Remarque sur le Texte

Nous avons fait de notre mieux pour rendre les descriptions des personnages, des événements et des lieux les plus évocatrices possibles. Nous voulons que vous, le MJ, preniez plaisir à lire cet ouvrage et que vous vous fassiez une image précise de ce qui se passe. Cela ne veut pas dire que vous devez lire le texte à haute voix pendant le jeu. Parmi les descriptions de ce que voient les personnages figurent des informations secrètes qui vous sont réservées.

Nous procédons ainsi afin de vous encourager à reprendre les descriptions en employant vos propres mots. Même si vous êtes très bon en lecture théâtrale, une séance de jeu perd toute son emprise dramatique après un ou deux paragraphes de texte récité. L'impression générale doit être celle d'une histoire inventée au fur et à mesure, pas du script pré-programmé d'un livre de jeu. Chaque MJ possède un style qui lui est propre, mais nous vous recommandons de survoler le texte en cours de partie pour en extraire quelques phrases et descriptions à intégrer à votre propre narration des événements.

Pour rendre l'aventure plus facile à survoler, certains mots-clé sont en caractère **gras** afin de souligner le contenu de la section.

Il existe une contradiction entre les premiers volumes et celui-ci. Les quatre premiers affirmaient que les Cristaux avaient été fabriqués 6000 ans plus tôt ; dans cette aventure, ils n'ont plus que 4000 ans. Cela ne change rien aux premiers épisodes pour lesquels cette information n'est qu'un détail historique. Elle ne devient importante (et les PJ n'en prennent connaissance) que dans cette dernière aventure.

Lisez très soigneusement ce livret et familiarisez-vous parfaitement avec son contenu avant de vous lancer. Par endroits, les situations peuvent devenir compliquées et l'aventure n'est pas conçue pour être jouée au fur et à mesure qu'elle est lue.

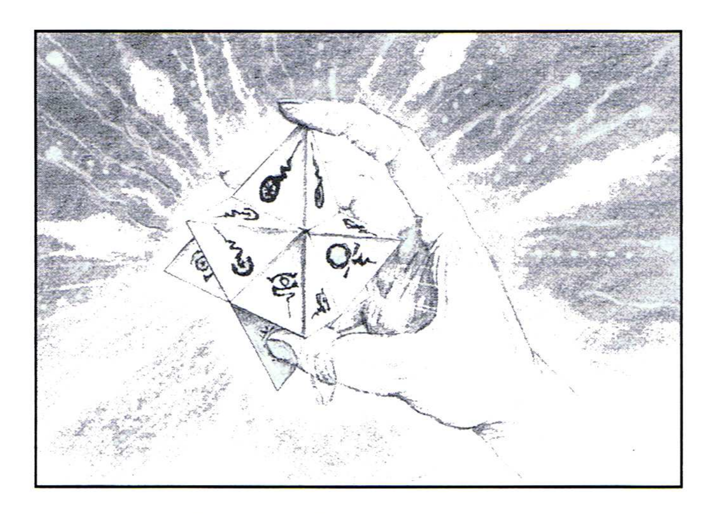
Carte des Obstacles de Cœur du Chaos

Séquence	Indice(s) Crucial(ux)	Source d'Information
Mauvais Présages à Urdevar	Les Cristaux ont des effets néfastes sur la communauté	Observation/déduction
Une Odeur de Glace en Feu	Mechthild est une vraie dure. Importance de Zockri le Cadet. Zockri vit sur la Serre du Faucon.	Observation Kostenlos Umlaut Kostenlos Umlaut
Adorations Bêtes	Introduction de Slurk.	Interaction
La Hutte sur la Montagne	Histoire des cristaux et emplacement de Karak Vagno.	Zockri le Cadet
Les Rancunes des Damnés	Seul Tzeentch sait comment détruire les cristaux. Existence d'une colonie de sectateurs qui affirment communiquer avec Tzeentch.	Fantôme d'Engmeld Slurk
L'Essence de Tzeentch	Les cristaux ont déclenché l'ouverture d'une faille entropique qui finira par anéantir l'Empire. La seule façon de détruire la faille consiste à jeter les cristaux dedans. La faille est située en l'air et les aventuriers doivent trouver un moyen de l'atteindre.	Mauro Malusalbus ou les hallucinations sous essence ou l'interrogatoire des têtes mémoires
Le Faucon de Cuir	Le Faucon de Cuir constitue la meilleure manière d'atteindre la faille, mais s'il est détruit, la vie de Grandin Parle-à-l'Air sera anéantie.	Grandin Parle-à-l'Air
Colmater la brèche	Grand final — aucun indice nécessaire.	Inapplicable

Chapitre 2

D'un Lieu à l'Autre

Ce chapitre sert de lien entre la fin des *Pierres du Destin 4: La Guerre au Royaume des Nains* et le début de ce livre.



Les Ennuis Continuent

À la conclusion de *La Guerre au Royaume des Nains*, les aventuriers se trouvent dans l'ancienne citadelle de Kadar-Gravning, où ils ont découvert le quatrième Cristal du Pouvoir, le Cristal d'Eau. Leur exultation ne dure guère. Dès que l'un d'eux tente de s'accorder au dernier cristal, les quatre pierres fusionnent et des hallucinations donnent à toute l'équipe un aperçu de terribles événements futurs.

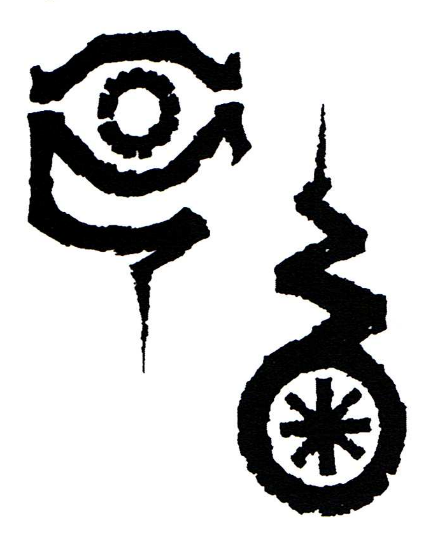
L'Épilogue des Pierres du Destin 4

Dans lequel nos héros commencent à comprendre à quel destin funeste renvoie l'appellation "Pierres du Destin".

Maintenant que les personnages possèdent les quatre Cristaux du Pouvoir, ils croient sans doute que leur aventure épique arrive à son terme. En fait, ils se sont simplement ferrés sur un hameçon parfaitement affûté et étincelant. Quand l'un d'eux s'accorde au dernier cristal, vous n'avez plus qu'à ramener la ligne.

Les personnages se sont certainement accordés aux cristaux au fur et à mesure qu'ils les ont acquis, et celui d'Eau est probablement celui qui leur sera fatal. De toute façon, peu importe s'ils en ont gardé un autre pour la fin.

Un des personnages devrait s'accorder au cristal à la première occasion, sans doute à proximité de la Tombe d'Hargrini. Si votre groupe fait preuve de plus de retenue que l'équipe typique, ne vous inquiétez pas. Des événements terriblement intéressants se produisent dès l'instant où ils s'accordent, peu importe précisément où et quand.



Rencontre Violente

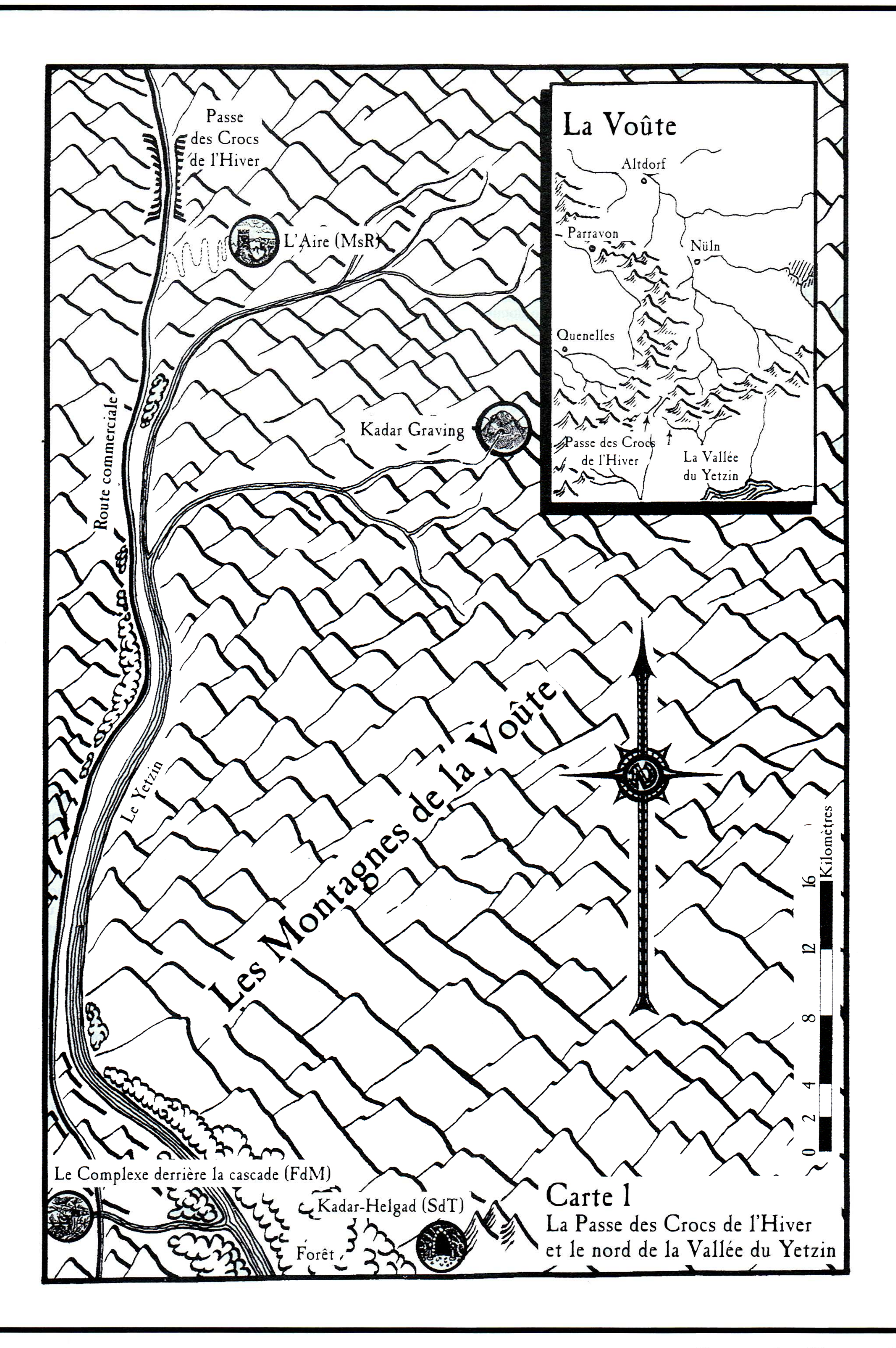
Depuis l'époque où les nains inquiets ont séparé les cristaux, il y a quatre mille ans de cela, jamais les quatre pierres n'ont été accordées en même temps. Comme vous commencez sans doute à le soupçonner, l'accord des quatre cristaux risque de provoquer la fin du Vieux Monde tel que nous le connaissons. Est-il besoin de préciser que les personnages vont devoir défaire ce qu'ils ont accompli par ignorance ou assister à la destruction de tout ce qu'ils connaissent et aiment?

Quand l'un d'eux s'accorde au dernier cristal, les quatre pierres hurlent et s'envolent les unes vers les autres avec un éclair aveuglant et un coup de tonnerre assourdissant. Ce qui empêchait les éléments opposés de se toucher n'existe plus, et ce n'est pas une bonne nouvelle.

En toute logique, les personnages ne sont pas loin les uns des autres à ce moment-là. Cela n'a de toute façon pas d'importance; le temps et l'espace ne signifient pas grand-chose pour la magie maléfique tapie dans les cristaux. S'il le faut, les pierres volent, telles des fusées, sur des kilomètres jusqu'à ce qu'elles se rassemblent dans leur union prédestinée et désastreuse. Si un personnage s'accroche à un cristal pendant son déplacement, infligez-lui des dommages dévastateurs ou décrivez comment il en réchappe miraculeusement, selon l'inspiration du moment et le nombre de Points de Destin consommés en chemin.

Présages Immondes

Après la réunion des cristaux, chaque personnage connaît de terribles visions prémonitoires. Ces hallucinations frappent tous ceux



Carte 1
La Passe des Crocs de l'Hiver
et le nord de la Vallée du Yetzin

qui ont joué un rôle notable dans l'aventure et prennent encore une part active dans la campagne. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient accordés à un cristal.

Des documents décrivant ces visions sont présentés sur les deux prochaines pages. Vous êtes autorisé à les photocopier pour les découper et les distribuer. Quand les cristaux convergent les uns vers les autres, remettez un des documents à chaque joueur. Chacun reçoit un document différent décrivant la réaction de son personnage à la convergence, et ce qu'il ressent à ce moment-là.

Pour décider qui reçoit quel document, consultez les feuilles de personnage. Chaque document correspond à une caractéristique. Par exemple, le premier est en rapport avec la Sociabilité. Cherchez celui qui a la meilleure Sociabilité et remettez le document approprié à son joueur.

Dès que vous avez déterminé qui reçoit un document particulier, passez au suivant et consultez la caractéristique associée. À chaque personnage ne correspond qu'un document, mais si un joueur en dirige plusieurs, il en reçoit un pour chacun d'eux. Si deux personnages sont ex aequo pour la caractéristique déterminante, choisissez celui qui l'emporte par un jet de dé caché. Si vos joueurs utilisent les personnages fournis dans ce livre, nous avons noté leurs noms entre parenthèses après la caractéristique. À chaque personnage devrait correspondre un document. Toutefois, si votre groupe comprend plus de neuf joueurs, certains d'entre eux vont rester les mains vides. Ces personnages voient leurs compagnons pris de convulsions sans comprendre ce qui se passe. Rien n'oblige vos joueurs à faire part des prémonitions de leur personnage. Vous n'avez pas non plus à les en empêcher s'ils veulent le faire. Interdisez en revanche les échanges de documents.

Quatre En Un

Bien que les cristaux aient fusionné, les personnages accordés conservent tous les pouvoirs délicieusement tentants qui les ont incités à s'avancer sur la mauvaise pente. Ils n'ont désormais plus besoin d'être physiquement en contact avec les pierres pour accéder à leurs capacités. De plus, chaque personnage accordé à la pierre d'un élément donné peut utiliser tous les pouvoirs combinés associés à cet élément. Par exemple, celui qui est lié au Cristal de Terre peut maintenant recourir aux pouvoirs combinés de la Terre et du Feu ou de la Terre et de l'Eau.

Comme auparavant, les pouvoirs mineurs de chaque cristal ne peuvent être invoqués qu'une fois par tour. Après l'utilisation d'un pouvoir majeur, le personnage accordé ne peut se servir que des pouvoirs automatiques pendant 1D6 heures.

Naturellement, tout cela a un prix. Tzeentch a perverti ces pierres pour accroître la place du Chaos dans le monde. Maintenant que les cristaux sont réunis au sommet de leur puissance, les risques de perte de contrôle catastrophique sont plus importants. Soustrayez 10 à tous les résultats de jets de **FM** destinés à activer les pouvoirs des pierres.

Quand les pouvoirs sont utilisés avec succès, c'est toujours avec des effets secondaires déplaisants. Quelque chose qui comptait beaucoup pour les aventuriers se décompose rapidement, tombe en panne, se brise ou disparaît. À vous de déterminer ce dont il s'agit exactement et le mode de destruction.

Par exemple, si un personnage utilise un des pouvoirs alors qu'il se tient sur un pont suspendu, une des cordes maîtresses cède brusquement. S'il recourt à un pouvoir pour obtenir un coffre plein d'argent, il s'aperçoit plus tard que les pièces se sont transformées en cuivre ou autre métal sans valeur.

Jeter les Pierres ?

Tôt ou tard, les aventuriers en viendront à décider qu'ils doivent se débarrasser des Pierres du Destin au plus vite. La magie de Tzeentch interdit de les séparer maintenant qu'elles ont fusionné. Les personnages joueurs peuvent les jeter, elles réapparaîtront toujours lors de la crise suivante, quoi qu'il arrive. Lancez 1D4 pour déterminer lequel des quatre personnages accordés se retrouvent avec le bloc formé par les quatre cristaux. L'objet apparaît dans sa main. Si nécessaire, une force invisible contraint les doigts à s'ouvrir de sorte que le cristal se matérialise dans sa paume.

Pour en finir et séparer le destin des PJ de celui des pierres, il n'existe qu'une solution : les détruire. Cela ne peut être accompli que d'une manière ; et les personnages joueurs n'apprendront comment qu'après avoir discuté avec l'érudit nain Zockri le Jeune dans le quatrième chapitre "La Hutte sur la Montagne".

Si Quelqu'un Meurt

Si un personnage accordé meurt au cours de l'aventure, les pouvoirs qu'il détenait s'attachent à un autre membre de l'équipe dans les 1D6 minutes. Faites un jet de dés pour déterminer de qui il s'agit. Excluez les trois déjà liés aux pierres. Le nouvel élu s'accorde à l'élément du défunt qu'il remplace.

S'il ne reste aucun personnage joueur vers lequel se tourner (en d'autres mots, vous avez moins de quatre aventuriers), le cristal s'accorde au personnage non joueur le plus proche ayant le meilleur potentiel pour l'intrigue. L'individu auquel vous attribuez un privilège aussi douteux risque de peser lourdement sur les événements ; votre choix doit donc être soigneusement réfléchi.

Des Nuages Avant la Tempête

Quand les aventuriers émergent de leurs diverses visions de futurs ou de funestes passés, **un vent glacial et cinglant** vient les frapper. La température baisse spectaculairement. Quelle que soit la direction prise, le vent semble toujours souffler de face.

Si, dans votre campagne, c'est déjà l'hiver, le vent transporte de **minuscules flocons de neige glacée** qui frappent douloureusement les visages. La visibilité est réduite à 10 mètres dans toutes les directions. Rien ne peut améliorer cela, ni torche ni autre source de lumière. La neige se charge d'éteindre toute flamme.

Si les aventuriers pénètrent dans Kadar-Gravning à une autre saison, le vent projette des vagues d'une **pluie aveuglante et cinglante**. La visibilité est réduite à 15 mètres dans toutes les directions. Là aussi, aucune source lumineuse ne permet de l'accroître. Le sortilège *Para-pluie* maintient l'enchanteur au sec, mais il ne permet pas d'y voir mieux.

Les loups ont peur du feu, mais la neige ou la pluie qui se déverse sur l'équipe ne permet pas d'en faire. Si les PJ ne font aucun geste hostile, les loups se contentent de les suivre et de les surveiller sur ce qui paraît des kilomètres, avant de se fondre dans la tempête.

De toute façon, les rafales sont si fortes qu'elles représentent un sérieux défi pour tous les personnages joueurs tentant de recourir à leur Capacité de Tir. Pour atteindre une cible, il faut réussir à juger précisément sur quelle distance le vent va déporter le projectile. Les personnages ayant une Compétence non modifiée en Tir dépassant 50% subissent une pénalité de 20% et les autres une pénalité de 35%. Pour la plupart des personnages joueurs, cela signifie qu'il est inutile de tenter un tir dans les bourrasques.

Vous rendrez la scène plus vivante en imitant le bruit du vent. Pour la pluie, préparez-vous à l'avance en cherchant dans vos

Aides de Jeu d'Introduction

Sociabilité (Cailission Œilargent)

Lorsque les cristaux se heurtent, une vision vous emporte. C'est plus concret qu'un rêve, plus solide. C'est à la fois réel et irréel.

Une terrible odeur assaille vos narines. Votre vision est embuée, brouillée. Vous êtes étendu dans un lit; vos habits et vos draps sont trempés de sueur. Progressivement, vous comprenez que cette odeur est la vôtre. C'est l'odeur de la maladie et de la mort.

Comme l'on sait parfois les choses dans les rêves, vous êtes sûr d'avoir contribué à une catastrophe. Vous savez que vos amis et vous sauverez l'Aire, mais que vous commettrez ensuite une erreur qui pourrait entraîner la fin de tout ce qui existe.

Vous cherchez de l'aide autour de vous. Vos yeux affaiblis par l'âge voient des moines en robe autour de vous. Vous demandez une plume, du vélin. Vous réalisez que vous avez été envoyé dans le corps de Yazeran, le moine dont la prophétie vous a permis de sauver l'Aire. Vite maintenant, vite! Vous devez noter un avertissement sur le destin qui vous attend. Mais d'abord, vous devez vous souvenir de ce maudit charabia qu'était la première prophétie. Sinon, vous risquez de tout changer. Vous vous creusez la cervelle afin de vous rappeler les vers de Yazeran. Vos doigts luisent de transpiration. Il vous reste si peu de temps. Enfin, vous vous souvenez des versets tordus. Vous les griffonnez rapidement, car vous voulez aller jusqu'au bout et écrire l'avertissement, le véritable avertissement. "Ne vous accordez pas au dernier cristal," vous voulez écrire, "parce que — parce que —"

La vision se termine. Vous êtes assis sur le sol. Les quatre cristaux sont réunis. Vous n'avez pas pu l'empêcher. Votre sort est scellé. Vous réfléchissez. Si seulement vous parveniez à vous souvenir de ce destin qui vous attend...

Capacité de Tir (Giuseppi Tollucci)

Tout repose sur vous. Les autres vous ont laissé tomber. Ils ont laissé tomber tout le monde, en remettant ces cristaux ensemble. Vous êtes maintenant le seul capable de sauver tout le monde. Vous devez lancer les cristaux dans ce petit trou. C'est à peine une piqûre d'épingle, et si lointaine. Et ce vent qui vous déconcentre en soufflant dans vos cheveux. L'air se raréfie, il est si difficile de respirer. Vous avez froid, si froid, et vos doigts, on dirait qu'ils vont se désagréger, comme des stalactites projetées contre une barrière glacée. Pourtant vous devez, vous devez absolument lancer ces cristaux dans le trou. Le trou se rapproche. Il se rapproche encore, et encore. Une pluie de feu s'abat tout autour de vous.

Oups! Vous les avez laissé tomber!

C'est étrange. Une hallucination, certainement. Vous espérez que vos compagnons n'ont rien remarqué. Ils ont tous un regard étrange. Mais ce n'est pas vous qu'ils regardent, le ciel en soit loué.

Capacité de Combat (Klaus Treuer)

Vous luttez et luttez et luttez. Un vieil homme vous maintient à terre. Vous tentez de lui résister, mais il est partout et en tout. Son corps est si ancien et corrompu qu'il est impossible de dire où il s'arrête et où commence le sol, le bois ou l'acier. Chaque fois que vous lui portez un coup, le sang jaillit de vous ou de vos compagnons. Ce sont les pierres qui le rendent si puissant, les pierres. Il caquète à votre oreille, vous remerciant de ce que vous avez fait pour le Chaos.

Et brusquement tout redevient normal. Le choc des pierres a dû provoquer cette vision bizarre et terrifiante. Vous tentez de cacher votre terreur à vos compagnons. Heureusement, ils semblent plongés dans leurs propres soucis lointains.

Sang-Froid (Rogni Grimsson)

Vous devenez aveugle. Tout est sombre. Vous êtes un liquide. Vous êtes les pensées de Tzeentch. Vous êtes en cours de distillation afin de devenir liqueur. Vous tombez goutte à goutte et pétillez dans les conduits. Tzeentch est éternel. Quelqu'un attend pour vous boire. Cela faisait longtemps qu'il n'avait pas osé. Tzeentch est inévitable. C'est grâce à ce que ces aventuriers ont fait là-bas, très loin, qu'il en a la force. La force de boire Tzeentch. Tzeentch a lancé son projet et celui-ci va maintenant aboutir, quarante siècles plus tard. Les pierres, une fois réunies, mèneront son plan à terme. Vous allez assouvir la soif de cet homme, sa soif de Tzeentch. Tzeentch n'a peut-être rien planifié du tout. Il se contente peut-être d'être, et ce sont les hommes comme ce distillateur de Chaos, celui qui s'apprête à vous boire, qui font se produire les choses. Les gens comme lui, et les gens comme vous, qui avez uni ces pierres qui n'auraient jamais dû se retrouver.

Vous êtes de retour, de retour dans le monde. Vos camarades aventuriers ont-ils remarqué votre moment d'étrangeté? Voulez-vous qu'ils sachent qu'un instant, vous avez cru être l'essence purifiée d'un dieu du Chaos?

Force (Lars Mortensen)

Vous avez toujours compté sur votre force. Elle vous a toujours sauvé quand les autres vous laissaient tomber. Mais maintenant vous soutenez un immense pilier de pierre. Vous le soutenez pour vos compagnons. Et ils ne comprennent pas. Ils ne comprennent pas qu'ils doivent s'écarter avant que le mur de liquide ardent ne s'abatte sur eux. Ils se moquent de vous, parce que vous ne voyez pas que les cristaux sont réunis. Ils se moquent de vous parce que les cristaux coiffent cette pierre que vous tenez, qui vous écrase. Qui va tout écraser. Ils rient parce qu'il n'y a aucun espoir.

Quoi? Hein? Vous retrouvez brusquement la réalité? De quoi s'agissait-il?

Points de Blessure (Anders Gruber)

Vous saignez, encore et encore ! La moindre blessure que vous avez infligée revient vous hanter. Vous êtes en pièces ? Tranché et séparé de tout.

Vous êtes le monde. Ces stupides enfants que vous avez engendrés, ces aventuriers, ils ont à nouveau réuni ces antiques calculs issus de vos reins. Ce sont eux qui ont ouvert cette blessure. Eux seuls peuvent la refermer. Mais ils sont si petits, si impuissants, de minuscules fourmis. Ils peuvent à peine saisir quelles forces sont mobilisées contre eux. Des forces dirigées par Tzeentch.

Le moment est venu. Vous saviez que Tzeentch finirait par vous tuer. Les aventuriers vont sûrement échouer. Alors que tout s'efface, vous vous demandez si Tzeentch sait seulement le mal qu'il vous a fait...

Vous secouez votre tête. Sacrée hallucination, bien étrange. Enfin, vous espérez que c'était une hallucination. Cela serait une catastrophe si cela s'avérait être une prophétie ou quelque chose de ce genre...

Volonté (Borgin Barbefourchue)

Vous tentez de résister, mais c'est impossible. Quelque chose vous tire, vous éloigne —

Vous êtes parti. Vous êtes là. Vous êtes ailleurs.

Une gitane lourdement voilée est assise en face de vous, assise devant une table gravée d'entrelacs complexes, de runes mystiques et de sceaux ésotériques. Le parfum âcre de l'encens baigne la pièce.

Vous souvenez-vous de cette femme ? Une partie de vous pense que oui. Une partie de vous pense que non. Il est si difficile de se rappeler qui vous êtes. Qui vous étiez.

La femme est en colère contre vous. Elle hurle d'une voix perçante : "Idiot ! Imbécile ! Ne vois-tu pas le message des entrailles, les horreurs qui t'attendent ? Il aurait mieux valu que tu ne quittes jamais ton infortunée mère ! Tu es destiné à rassembler les pierres, les pierres du destin ! Alors tu amèneras la destruction et le Chaos sur nous tous !"

Aussi soudainement qu'elle était apparue, la vision s'évanouit.

Endurance (Oleg Kuryitsin)

Quand les cristaux se sont heurtés, tous vos compagnons ont eu l'air malade pendant un instant. Tant mieux. Ils ne remarqueront pas à quel point vous vous sentez mal. Vous êtes censé ne jamais être malade. Votre mère, qui avait un troisième œil à l'arrière du cou et jurait qu'un jour vous contribueriez au triomphe final du Chaos, elle vous tenait comme cela quand vous étiez malade...

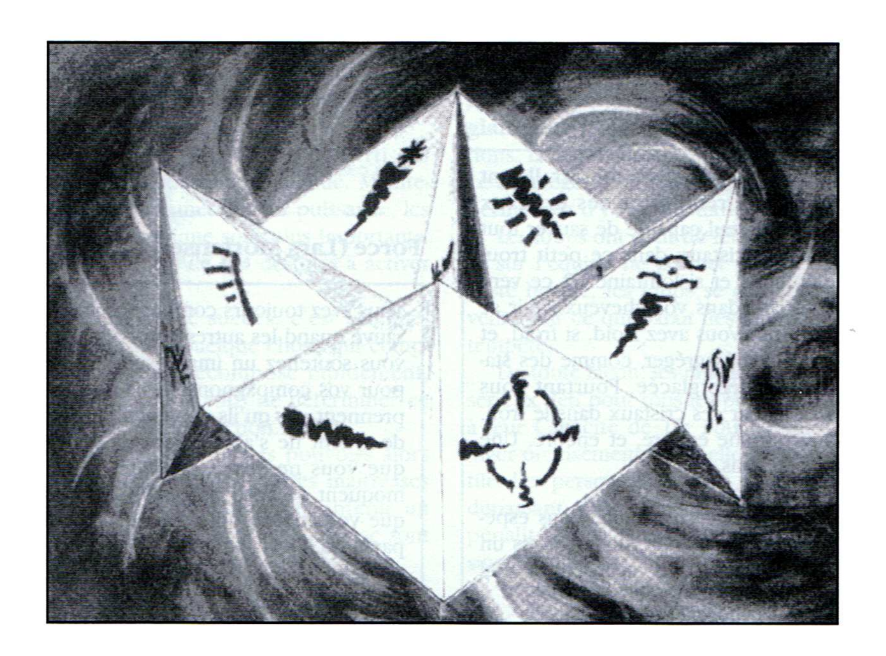
Vous revenez à vous ; le devant de votre tunique est couvert de vomissures. Quelle était cette stupidité concernant votre mère ? Vos collègues ont-ils vu votre humiliation ? Eux-mêmes semblent curieusement distraits...

Commandement (Fiathiriel Eauderoche)

Quand les cristaux claquent les uns contre les autres, vos compagnons ont tous l'air de devenir fous pendant un moment. Leurs yeux se révulsent. Ils tremblent. Ils frissonnent. Il est évident qu'ils sont pris de démence.

Vous pouvez maintenant vous emparer des cristaux, des quatre, absorber leur essence. De la lave, de la lave brûlante coule dans votre cœur.

Pour les protéger, pour protéger tout le monde, il vous faudra peut-être les tuer. Les tuer tous.





placards un fond de moule à tarte ou une autre feuille de métal : secouez-le de temps à autre pour simuler le tonnerre. Il existe, sinon, de nombreux enregistrements de tempêtes et de coups de tonnerre en CD ou cassette.

Faites ressentir à vos joueurs l'inconfort de leurs personnages. Rappelez qu'aucune guérison n'est possible dans cette tempête. Achevez-les en leur signalant qu'ils ont dû se perdre à force de tourner en rond.

Les Loups, ouh

Tandis que l'équipe poursuit son errance, un autre son commence à se mêler au sifflement du vent : les **hurlements des loups**.

Ces hurlements se rapprochent de plus en plus, puis se transforment en grognements et en reniflements, toujours plus proches. Finalement, les puissantes créatures deviennent visibles : **les voyageurs sont encerclés**. Ce sont des loups de meute (**WJRF**, p. 241) mais extrêmement gros. La proportion est de trois loups adultes par aventurier.

Les loups sentent qu'il y a quelque chose d'anormal chez les voyageurs. Ils sont sensibles à l'aura chaotique des Pierres du Destin, particulièrement puissante depuis leur fusion. Servez-vous de cette rencontre pour faire sentir aux personnages que quelque chose ne va pas, non seulement chez les loups, mais aussi chez eux.

Les loups sont intrigués par la force étrange qu'ils perçoivent à l'intérieur de leur territoire. Ils montrent les dents et grognent au moindre signe de vie ou de mouvement, mais ils n'attaqueront que si :

- Les aventuriers font des mouvements brusques ou clairement hostiles, ou si
- Les aventuriers exposent les cristaux fusionnés à la vue des loups, ou si
- Les aventuriers ne sont pas suffisamment blessés et ont donc besoin d'être un peu affaiblis.

Demandez à un de vos joueurs de faire quelques calculs pour vous. D'abord, faites-lui faire le total des scores actuels de B de tous les personnages. Ensuite, faites-lui additionner toutes les B normales. Enfin, faites-lui diviser le total des valeurs actuelles par le total des valeurs normales afin d'obtenir un pourcentage.

Si le résultat est inférieur ou égal à 51 %, faites une tête comme si l'aventure vous contraignait à faire subir un sort terrible à leurs personnages. L'air sinistre, notez quelque chose sur un bout de papier tout en secouant la tête. Ensuite, ne vous en préoccupez plus ; les aventuriers ont bien assez souffert, il est inutile de leur faire subir les loups en plus.

Si le résultat est supérieur ou égal à 50 %, les loups attaquent et renoncent dès que X d'entre eux ont été tués, X représentant le nombre de personnages. Puis ils se replient et s'enfuient.

Loups de Meute

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	33	0	2	2	5	30	1	—	10	10	14	14	—

Pourquoi Tant de Haine ?

Le vent et l'hostilité des loups représentent l'**opposition du monde naturel** à l'aura de Chaos des Pierres du Destin. Tous les animaux naturels ont une réaction hostile envers les personnages

joueurs tant qu'ils sont en possession des cristaux ou qu'ils sont affectés par leurs effets. Les animaux plus intelligents risquent même d'attaquer l'équipe.

L'Aveugle Guidant les Damnés

Après la rencontre avec les loups, décrivez encore les effets de la tempête pendant quelque temps, alors que les aventuriers se déplacent au hasard. S'ils cherchent un abri, ils n'en trouvent aucun. S'ils tentent de monter une tente, elle est emportée. S'ils essaient de bâtir un abri, le vent ne cesse de le renverser.

Quand les joueurs ont atteint un état de frustration et de désespoir convenable, annoncez que leurs personnages entendent quelqu'un **chanter** : une voix aiguë et enrouée interprète une chanson enfantine. S'ils prennent tant bien que mal sa direction, ils tombent sur un jeune garçon, sale et famélique, en train de défaire un collet. Il libère d'un piège un écureuil mort et dégoulinant. À la façon dont il travaille, les aventuriers comprennent qu'il est **aveugle**.

Pippo l'Optimiste

Trappeur humain, 11 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	5	0	1	1	4	30	1	37	34	28	35	25	35

Compétences : Camouflage Rural, Déplacement Silencieux Rural, Fuite, Orientation, Piégeage, Reconnaissance des pièges.
Équipement : Couteau.

Les parents de Pippo ont été tués par des gobelins il y a bien longtemps. Aveugle de naissance, il n'est pas vraiment sûr de ce qui s'est passé. Il a juste entendu les hurlements de ses parents, et des craquements d'os qui se brisent. C'est toutefois un petit gars résistant, déterminé à survivre dans ce rude environnement montagneux. Grâce aux compétences que son père lui a enseignées, il parvient à vivoter en capturant du petit gibier qu'il vend à Querla, une commerçante d'Urdevar. Il a notablement développé ses autres sens et ses aptitudes le protègent des gobelins, dont les approches furtives ne sont jamais à la hauteur de ses capacités auditives. Il risque toujours de trébucher hors des zones qu'il connaît bien, mais il se déplace sinon avec une assurance surprenante.

Malgré les rudes conditions de son existence, Pippo est un **incorrigible optimiste**. Sa phrase favorite est "Tout finit toujours par s'arranger".

Pippo est un jeune garçon avenant, aux cheveux blonds et bouclés et aux yeux bleu clair.

Quand Pippo entend les aventuriers approcher, il sort le couteau qu'il porte à la ceinture et l'agite autour de lui au hasard. "Qui va là ?" s'écrie-t-il.

Les voyageurs devraient se rendre compte que Pippo ne représente pas de menace et que ce n'est pas la peine de s'en prendre à lui. C'est une nature confiante et il ne met pas longtemps à suggérer de les guider vers Urdevar, où ils pourront s'abriter de la tempête.

Voici ce que Pippo répond aux éventuelles questions des personnages joueurs :

- *Comment peux-tu te repérer dans cette tempête ?* "Ne rien y voir, c'est normal pour moi. Mon pied sent le sentier."



- *Quel est ce lieu, Urdevar, où tu veux nous conduire ?* "C'est la seule vraie ville des environs. C'est là que je vends le gibier que j'attrape."
- *Comment sont les gens d'Urdevar ?* "Ils sont très sympathiques, très gentils avec moi. Mais ils peuvent se montrer plus réservés avec des étrangers."
- *Y a-t-il souvent des tempêtes comme celle-ci dans la région ?* "Je ne m'en rappelle pas d'aussi terrible."
- *Comment arrives-tu à survivre ?* "Oh, je me débrouille. Tout finit par s'arranger, si vous décidez de vous y mettre."
- *N'as-tu pas peur des gobelins ?* "Inutile de s'en inquiéter. Je les entends avant même qu'ils puissent s'approcher."
- *Qu'est-il arrivé à tes parents ?* "Je crois qu'ils ont été tués par des gobelins."
- *Désolé d'apprendre cela.* "N'en soyez pas désolé. C'est arrivé il y a longtemps et ils sont certainement dans un monde meilleur maintenant."
- *Les optimistes connaissent des morts horribles dans ce monde terrible, jeune inconscient.* "Ne soyez pas stupide. Tout finit par s'arranger."

En Route pour Urdevar

La prochaine halte des aventuriers est une colonie minière isolée, Urdevar. Si vous consultez la carte de la Passe des Crocs de l'Hiver, p. 9, vous constaterez qu'elle n'y est pas représentée. C'est à vous de décider de son emplacement exact. Inscrivez maintenant Urdevar sur la carte, en la situant quelque part dans les montagnes, ailleurs que sur la route empruntée par les aventuriers pour aller à Kadar-Gravning.

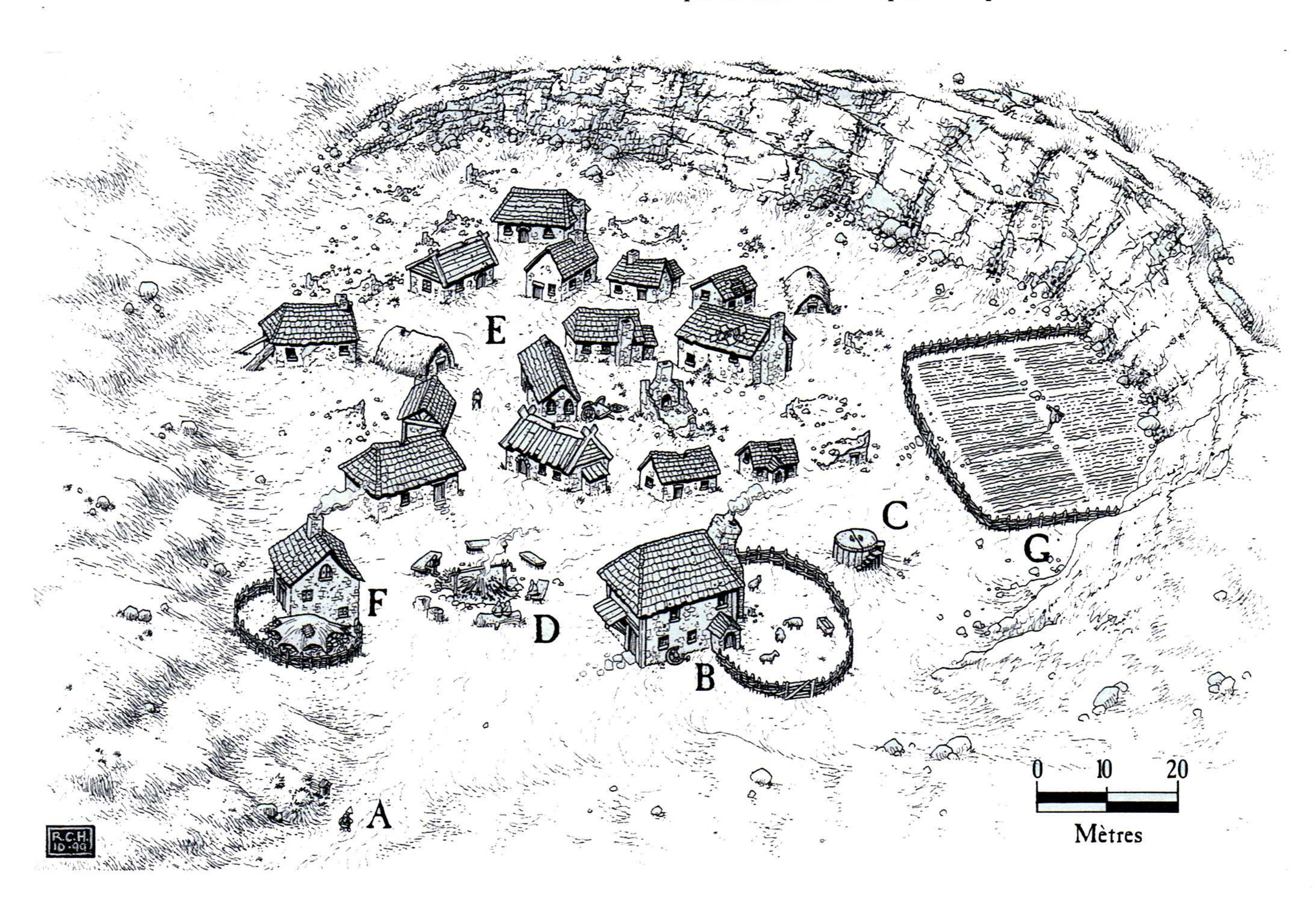
Chapitre 3

Mauvais Présages à Urdevar

Dans ce chapitre, les aventuriers font halte dans le village d'Urdevar pour se reposer, en principe après y avoir été conduits par l'enfant aveugle Pippo l'Optimiste. Ils y voient les premiers effets de la malédiction des Pierres du Destin sur le monde extérieur, car leur présence soulève une tempête de mésentente parmi les habitants d'Urdevar.

Urdevar

Urdevar, une **pauvre communauté minière**, abrite environ quatre cents personnes. Ses habitants la qualifient de ville, mais c'est à peine un village. Presque tout le monde est chercheur d'argent, bien que les mines soient épuisées depuis des siècles. Les Urdevariens





traquent les veines méprisées par les précédents mineurs. Ils se sont résignés à la misère la plus totale. En un mois, un mineur moyen parvient à extraire à peine assez d'argent pour se nourrir. Le sujet de conversation préféré est le gros filon ; les habitants se consolent tous en rêvant de la découverte colossale qui les rendra riches. Ils oublient les heures éreintantes passées dans la mine en spéculant sur l'emplacement le plus probable d'un tel gisement. Inutile de dire que personne n'a jamais rien trouvé d'approchant.

Urdevar est une communauté **très soudée**. Tous ses habitants ont toujours vécu dans la misère ou ont été rejetés par le monde extérieur pour diverses raisons. Loin de toute autorité, ils règlent eux-mêmes leurs problèmes. Les gêneurs n'y font jamais long feu, et il faut longtemps pour qu'un nouvel habitant soit accepté. Les gens **redoutent les attaques** de bandits, mutants, hommes-bêtes du Chaos et bandes d'orques itinérantes. Quiconque prend la peine de venir jusqu'à Urdevar a certainement l'intention de les dépouiller, pensent-ils. D'un autre côté, ils sont si pauvres que quelques pièces obtenues d'un aventurier ou l'équivalent en provisions représentent des mois de labeur épuisant.

Le **savoir-vivre et l'hygiène sont épouvantables**, même selon les standards du Vieux Monde. C'est un luxe que de prendre un bain ; certains des mineurs plus âgés clament même que se laver régulièrement est un signe d'allégeance au Chaos. Les citoyens les plus propres d'Urdevar sont malgré tout couvert de la tête aux pieds d'une pellicule grasse de poussière de granit. Les Urdevariens sont des connaisseurs dans l'art délicat du **crachat**. N'hésitez pas à ponctuer leurs conversations d'un raclement de gorge, sonore et impudent, suivi d'un spectaculaire crachat mimé. Ils sont également infestés de puces, alternez les crachats par de vigoureux **grattements**. Personne ne sait lire, et l'usage de grands mots soulève la suspicion universelle, tandis que les manifestations magiques provoquent la peur, voire la panique. Malgré leur manque de vocabulaire, les Urdevariens sont des **bavards** infatigables : ils compensent la solitude des journées passées à la mine par une loquacité qui serait extrêmement ennuyeuse s'ils prenaient la peine de s'écouter les uns les autres.

Être présentés par Pippo l'Optimiste ne suffit pas à apaiser la suspicion naturelle des Urdevariens. Ils apprécient le garçon, mais le considèrent un peu comme l'idiot du village. Les aventuriers devront gagner leur confiance par eux-mêmes. Toutefois, s'ils prouvent qu'ils ne sont pas dangereux et qu'ils ont la bourse généreuse ou qu'ils sont prêts à écouter de longs propos monosyllabiques sur tout et sur rien, ils auront bien du mal à rester entre eux.

Urdevar se dresse sur une petite plaine nichée entre des collines accidentées et une falaise. C'est un des rares plateaux situés à une altitude raisonnable, et il a continuellement servi de camp minier depuis des siècles. Quelle que soit la piste empruntée par les aventuriers, le village est visible depuis celle-ci.

A. La Route

En des jours meilleurs, il y a sans doute très longtemps, quelqu'un a pris la peine de niveler une des collines pour créer une large voie sinueuse permettant aux caravanes marchandes d'atteindre la colonie.

B. Chez Querla

L'échoppe n'a pas d'enseigne, mais tout le monde en ville sait que c'est l'endroit où aller pour trouver **nourriture, alcool et compagnie féminine**. Querla, une halfeling, est l'unique marchande d'Urdevar. Elle achète des marchandises aux colporteurs (peu nombreux dans la région) et les revend aux résidents d'Urdevar selon les besoins. Elle achète aussi les maigres quantités d'argent arrachées aux montagnes environnantes par les mineurs, qu'elle revend aux colporteurs. Querla déconseille à ces derniers de traiter directement avec ses concitoyens, et comme c'est une de leurs meilleures clientes, ils lui obéissent. Pour les mineurs, elle a le mérite d'être une partenaire sûre ; un homme pourrait mourir de faim en attendant l'arrivée du prochain marchand itinérant disposant d'une barrique de porc salé.

Querla emploie dans son échoppe trois femmes, deux halfelings et une humaine qu'elle appelle ses 'filles', pour qu'elles s'occupent des besoins et des désirs des mineurs. Elles se nomment Gilla, Jerchünda et Jeanne. Toutes trois sont de drôles de créatures incroyablement rustres, et aussi épuisées que les mines d'argent.

Chez Querla n'est **ni une auberge ni une taverne**. L'étage abrite les chambres de la patronne et de ses trois employées. Le rez-de-chaussée est réservé aux marchandises : la réserve de nourriture, du grog vendu dans des pots de terre grossiers, et les trois filles. Querla décourage les gens qui veulent consommer sur place, préférant que ses clients boivent son faible grog au Tour du Feu (D) ou dans l'intimité de leur propre abri.

Si les aventuriers demandent à loger là, Querla se contente de rire. Elle leur répond d'aller dormir dans un des baraquements, comme les autres. Rien ne lui fera abandonner ses propres quartiers : son sens de la dignité surpasse son avidité. Toutefois, si on lui offre 1 CO par aventurier, elle chassera les filles de leur chambre et *les* fera dormir par terre. Les pièces sentent très mauvais et les matelas (un rare privilège à Urdevar) sont infestés de vermine. Les filles, ulcérées d'avoir été chassées, feront tout leur possible pour rendre le séjour des PJ désagréables ; cela n'exclut ni les crachats ni l'usage agressif du contenu d'un pot de chambre.

Derrière la bâtisse, un enclos abrite quelques moutons miteux. Bien qu'il arrive que Querla les tonde parfois pour fabriquer des couvertures ou des habits, elle les élève surtout pour la viande.

Querla

Commerçante halfeling, 63 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	24	4	4	6	25	1	27	55	30	47	57	16

Compétences : Commerce, Évaluation, Résistance à l'Alcool.

Alors que la plupart des gens prennent Querla et ses compagnes pour des naines, ce sont en fait des halfelings, même s'il s'agit de représentantes particulièrement fortes et peu attractives de la race. Querla préfère **régner sur** les pathétiques habitants d'Urdevar que supporter la concurrence dans un lieu plus confortable. Mais elle ne veut surtout pas que ses clients le sachent. Elle menace sans cesse de plier bagages et de partir, une perspective qui terrifie terriblement l'urdevarien moyen. C'est une personne arrogante et tyrannique. Tout le monde dans le village la respecte et compte sur d'elle, mais personne ne l'aime.

Expression caractéristique : "Je ne dirige pas une œuvre de bienfaisance, vous savez."

Gilla

Halfeling femelle, 70 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	15	5	2	3	6	25	1	39	42	22	60	51	20

Compétences : Résistance à l'Alcool.

La seule chose qui intéresse Gilla, c'est la **boisson**. Avant, elle buvait pour oublier, et un jour elle y a réussi. Elle ne se rappelle plus ce qui l'a amenée dans ce trou pitoyable. Elle se souvient vaguement qu'elle est arrivée ici avant Querla et n'importe qui d'autre. Elle n'a aucune ambition pour améliorer son sort dans la vie. Elle n'apprécie pas particulièrement son travail, mais ses clients n'attendent pas grand-chose en matière d'enthousiasme, et c'est la méthode la plus facile pour obtenir encore plus d'alcool. Querla la paye directement en grog, avec un peu de nourriture pour faire bonne mesure.

Expression caractéristique : "Soit un brave gars, et passe cette chope à Gilla."

Jerchünda

Halfeling femelle, 55 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	20	10	2	3	7	21	1	24	45	22	49	52	17

Compétences : Résistance à l'Alcool.

Jerchünda (le "ch" se prononce "k") est bien gentille, mais bête comme une oie. Elle n'est pas attirante, même selon les standards élastiques de la population locale, mais se comporte comme si. Elle aime à prétendre qu'elle ne demande pas d'argent en échange de ses faveurs, et que tous les représentants mâles d'Urdevar sont ses "petits amis". Elle voudra que les éléments mâles de l'équipe soient aussi ses **"petits amis"** et s'attend à ce qu'ils entrent dans son jeu et la payent sans attirer l'attention sur le fait. Il ne lui est jamais venu à l'esprit qu'elle pourrait avoir une meilleure existence en dehors d'Urdevar ; elle est née ici et a été élevée par son père qui a travaillé dans les mines des environs pendant de nombreuses décennies de misère.

Expression caractéristique : "Tu es mon nouveau petit ami préféré."

Jeanne Poutine

Humaine, 19 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	11	3	3	6	23	1	27	45	29	42	52	37

Jeanne est arrivée à Urdevar il y a deux ans, avec un amant venu tenter sa chance dans les mines. Il a rapidement contracté une maladie pulmonaire douloureuse. Jeanne est allée travailler pour Querla afin de payer les médicaments, mais ils n'ont servi à rien. Elle doit maintenant de l'argent à Querla, qu'elle compte rembourser par son travail. Elle reprendra ensuite la route vers de meilleurs lendemains. Jeanne

n'a pas grande opinion de Querla ou de ses voisins, et elle ne prend même pas la peine de le cacher. Elle ne manque ni de caractère ni de méfiance, mais réagit favorablement aux aventuriers s'ils lui offrent assez d'**argent** pour résoudre ses problèmes.
Expression caractéristique: "Ces pièces qui tintent dans votre bourse doivent vous peser."

C. Citerne d'Eau de Pluie

Urdevar ne possède aucun puits. L'eau fraîche provient d'une citerne que la pluie remplit. Elle n'appartient pas à Querla qui veille néanmoins jalousement dessus. Pendant l'hiver, le contenu gèle. Pour obtenir de l'eau, les gens doivent tailler des morceaux de glace et les faire fondre sur le feu. Comme ils doivent payer le combustible, l'eau est une denrée précieuse pendant cette saison.

D. Le Tour du Feu

Le Tour du Feu est un assemblage de **bancs de bois pourri, formant un cercle autour d'une fosse de cuisson**. C'est l'équivalent d'une place de village dans une région plus civilisée. Vous y trouvez normalement des dizaines de citoyens assis sur les bancs ou à proximité, occupés à se soûler soigneusement avec les potions artisanales de Querla. Quand il fait mauvais, tous vont se cuiter dans leurs propres masures.

E. Masures

Les habitants d'Urdevar vivent tous dans ces **seize bâtiments de pierre** de toute taille et diversement dégradés. Toutes ces constructions sont antérieures à la venue de n'importe quel habitant actuel. Elles n'appartiennent à personne; les Urdevariens vivent en squatters. La masure moyenne peut abriter jusqu'à vingt-cinq personnes; la plus petite ne compte que six places, et soixante-quinze personnes peuvent dormir dans la plus grande.

Pourtant, le mobilier est réduit au minimum; tout ce qui avait de la valeur a été vendu depuis longtemps, et le reste a été débité pour alimenter le feu. À la place, des couvertures et des fourrures sont empilées sur le sol, généralement très vieilles et toutes grouillantes de punaises, d'araignées, voire de rats. (La découverte d'un rat est source d'une grande excitation; c'est un mets local hautement apprécié.)

Le sortilège druidique *Anti-Parasites* s'avérera très utile pour les personnages joueurs qui devront séjourner dans ces taudis. Les Urdevariens ont tendance à toujours rester au même endroit, par simple habitude, mais il leur arrive de déménager quand ils sont fatigués de leurs voisins de paillasses. Les arrivants peuvent s'installer n'importe où, attraper une couverture inutilisée et se coucher. Cela ne veut pas dire que les habitants refuseront qu'on leur paye une pension, si on le leur propose.

Drulmar

Mineur nain mâle, 130 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	21	2	4	7	15	1	19	45	30	52	51	38

Compétences: Résistance à l'Alcool.
Équipement: Hachette.

Drulmar est un représentant typique des mineurs d'Urdevar. C'est un **rêveur** et un intarissable bavard persuadé qu'il va découvrir demain le grand filon d'argent. Il en est convaincu depuis trente ans. Il se plaint continuellement des parasites, du manque de bonne nourriture et de l'emprise exorbitante de Querla sur la communauté, mais il n'a pas la moindre intention de partir. Il travaille comme une bête et dépense le peu qu'il gagne en nourriture et grog. Il est populaire auprès des autres mineurs; s'ils avaient un chef, ce serait lui.
Expression caractéristique: "Je suis à *ça* d'une grosse veine, plus d'argent que quiconque a jamais vu. Je le sens, je le jure."

L'Érudit

Mineur humain, 49 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	20	15	2	3	7	35	1	10	31	34	25	33	32

Compétences: Résistance à l'Alcool.

L'Érudit, comme on l'appelle à Urdevar, a quarante-neuf ans, mais en paraît soixante-dix. Cinq années de travail dans les mines l'ont plié en deux. Il se déplace en boitillant et en s'appuyant sur une canne. Ses articulations le font constamment souffrir, ce qui explique son humeur désagréable. Les autres ne l'appellent pas l'Érudit pour son éducation — il est même illettré — mais parce qu'il sait toutes sortes **d'histoires**, qu'il raconte d'un ton maussade au Tour du Feu quand les autres insistent suffisamment longtemps.

Il refuse de dire à quiconque son véritable nom, mais laisse parfois entendre qu'il était un grand guerrier et qu'il a rejeté la violence ou qu'il est un criminel célèbre qui a dû fuir la civilisation après un crime abominable. Ces insinuations servent juste à décourager les autres de se mêler de ses affaires; il n'est en réalité rien de plus qu'un manouvrier itinérant.
Expression caractéristique: "Mes jambes me font mal. Ferme-là."

Anton Lippio

Mineur humain, 22 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	38	4	4	6	32	1	24	31	34	37	30	26

Compétences: Résistance à l'Alcool.

Anton, un nouveau venu à Urdevar, est encore plein de vie malgré les horreurs de la mine. Il se croit plus malin que tous ceux qui l'ont précédé, et compte sur son esprit supérieur pour découvrir le filon record. Anton est arrogant, présomptueux et toujours d'humeur querelleuse. Constamment prêt à se dresser sur ses ergots pour défendre son "honneur", Anton ne rencontre que le vide parmi les âmes découragées d'Urdevar. Personne ne veut se quereller avec lui. Si les aventuriers manifestent le moindre signe d'irrespect, il ne tarde pas à venir leur postillonner à la figure et protester avec toute l'énergie qu'il peut rassembler. Anton est certes d'un **caractère emporté**, mais il n'est pas assez stupide pour agresser quelqu'un qui paraît assez costaud pour lui flanquer une raclée. Il en sait assez sur les magiciens et les clercs pour s'en tenir totalement à l'écart.
Expression caractéristique: "Vous n'avez pas le droit de me traiter comme ça!"

F. La Tourbe de Bollo

La seule autre affaire d'Urdevar est dirigée par Bollo Maschera. Il envoie sa ribambelle d'enfants extraire la tourbe d'un site éloignée pendant les mois les plus chauds, et la vend comme combustible pour le chauffage et la cuisine. Bollo et sa famille vivent au village.

Bollo Maschera

Marchand humain, 38 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	38	4	4	6	32	1	24	31	34	37	30	26

Compétences : Commerce, Évaluation.

Contrairement à ses voisins, Bollo Maschera ne rêve pas du grand filon d'argent. Il **rêve de ravir à Querla** son quasi-monopole sur le commerce du village. Bollo est venu ici il y a de nombreuses années comme simple mineur, et il a vite compris qu'une seule personne à Urdevar faisait mieux que survivre : Querla. Il a épousé une de ses "filles", acquérant ainsi sa rancœur éternelle, et il lui a fait cesser ses activités douteuses pour lui faire des enfants. Dès que sa progéniture est capable de marcher, il l'envoie chercher des branches et de la tourbe. Il ne lui a pas fallu longtemps pour devenir, comme sa rivale détestée, un des piliers d'Urdevar ; les mineurs comptent sur lui pour leur combustible, qu'ils ne veulent plus aller chercher eux-mêmes. Il a fini par tuer sa femme à la tâche et a vu disparaître plusieurs de ses enfants. Il surveille le moindre mouvement de Querla, guettant les signes de faiblesses. Un jour, se dit-il, il trouvera une solution pour se débarrasser d'elle et prendre sa place. En attendant, il cache plus ou moins bien ses ambitions.

Il se méfie de tous les nouveaux venus, de peur qu'ils ne s'emparent du commerce de Querla avant que lui n'en ait eu l'occasion. Si quelqu'un arrive au village et manifeste la moindre trace d'ambition, Bollo fait tout son possible pour l'encourager à repartir. C'est ainsi qu'il traitera les aventuriers.
Expression caractéristique : "Méfiez-vous de ce misérable trou à rats. Partez d'ici avant de vous y retrouver piégé, tout comme moi."

G. Potager

Au printemps et en été, Querla fait pousser des légumes sur ce lopin de terre. Gilla, Jerchünda et Jeanne se chargent de l'essentiel du travail. De temps à autre, un des mineurs fait preuve d'insolence et demande pourquoi l'ensemble de la communauté ne peut pas directement profiter de la production, au lieu de l'acheter à Querla. Les autres villageois, qui redoutent de la voir partir ou augmenter les prix des autres articles, ne tardent pas à convaincre l'impertinent de se taire.

L'Arrivée à Urdevar

Si **Pippo l'Aveugle** a guidé les aventuriers jusqu'à Urdevar, il **les présente** comme ses "charmants amis".

Si les personnages joueurs sont arrivés dans d'autres circonstances, ils rencontrent Pippo juste en dehors du village alors qu'il place un collet. Il les entend approcher, les appelle vivement et se présente. Il les interroge sur eux-mêmes, répond à leurs éventuelles questions et donne l'impression générale d'être un joyeux petit gars. Là aussi, il propose de les présenter aux habitants d'Urdevar.

Dans la suite du chapitre, les personnages décrits en détail sont qualifiés de *seconds rôles*. Les autres habitants d'Urdevar, anonymes, sont des *figurants*.

Premières Impressions

Lorsque vous commencez à présenter chacun des personnages d'Urdevar, gardez deux objectifs en tête.

Montrez chacun d'eux sous le meilleur jour possible. Il est important que les Urdevariens paraissent initialement comme des gens **parfaitement respectables**, bien que plutôt rustres. Les joueurs doivent pouvoir faire la différence entre leur comportement normal, qui se manifeste pendant ces premières rencontres, et les vilaines choses qu'ils peuvent faire sous l'influence des cristaux corrompus.

Établissez bien les différences entre chacun. Chaque fois que vous faites intervenir un nouvel individu, essayez de faire passer son *concept de base*. Un concept de base, c'est une phrase qui résume l'élément le plus remarquable de cet individu. Ce peut être une motivation, une attitude ou une bizarrerie caractéristique. De votre point de vue, cette phrase est la clé qui permet de comprendre et de présenter l'individu. Si vous vous débrouillez bien, les joueurs seront mieux à même de différencier les diverses personnes, et de se préoccuper de leur sort.

Quand vous atteindrez le point où les Urdevariens montrent des signes évidents de corruption, l'idéal serait que les joueurs se sentent mal à l'aise, entre autres parce que cette déchéance est une conséquence directe de leur désir pour les Cristaux du Pouvoir.

Table de Référence des Personnages d'Urdevar

Personnage	**Concept de Base**
Drulmar	Rêveur
Gilla	Alcoolique
Jerchünda	"Petits amis"
Anton Lippio	Emporté
Bollo Maschera	Espère détrôner Querla
Pippo l'Optimiste	Optimiste incorrigible
Jeanne Poutine	L'argent
Querla	Règne sur ses concitoyens
Érudit	Connaît beaucoup d'histoires

Il n'est pas nécessaire de présenter les divers habitants dans un ordre précis. Laissez faire le hasard ou donnez la priorité à ceux qui, d'après vous, créeront les interactions les plus amusantes avec votre équipe.

Quand Pippo présente **Drulmar**, celui-ci accueille chaleureusement les aventuriers et leur tend une main crasseuse en signe d'amitié. Il s'excuse de l'état de délabrement du village, mais explique que les choses vont bientôt changer. "D'un jour à l'autre, on va découvrir beaucoup d'argent, et on vivra tous comme de vrais coqs en pâte. Vous verrez."

Gilla, un mug de grog en main, invite les aventuriers à prendre un verre. Ceux qui acceptent son invitation constatent que le grog de Querla compense son manque d'alcool par un goût répugnant.

Jerchünda flirte avec tous les personnages masculins et décerne à l'un d'entre eux au moins le titre de "nouveau petit ami préféré".

Jeanne Poutine prend un des personnages joueurs à part, de préférence une femme si elle a le choix. Elle prévient cette personne qu'Urdevar n'est pas un endroit pour les gens ayant un peu d'ambition. Ceux qui s'y arrêtent juste pour quelque temps ont tendance à ne plus en repartir. Elle conseille aux arrivants de se soigner, d'attendre la fin de la tempête et de reprendre leur route. Elle souligne qu'elle-même aimerait bien partir, si seulement elle avait assez d'économies.

Quand Pippo présente les aventuriers à **Anton Lippio**, celui-ci est en train de chercher des noises à **l'Érudit**. Il pense que l'histoire racontée par ce dernier la veille au soir le concernait. Anton trépigne de colère, tandis que l'Érudit écarte ses récriminations d'un geste sans enthousiasme, comme s'il avait affaire à un moucheron importun. Lippio prévient les aventuriers que les gens du cru n'ont aucun respect pour les bonnes manières ou l'honneur personnel.

Pippo présente ensuite l'Érudit, ne cachant pas son enthousiasme pour les merveilleuses histoires qu'il raconte. L'Érudit précise modestement que Pippo exagère ses talents de conteur. Il s'excuse de ne pas se lever, mais ses articulations lui font un mal de chien.

Bollo Maschera propose aux aventuriers des conditions avantageuses sur la tourbe pendant leur séjour, s'ils sont disposés à faire du troc. Il les met en garde à propos de Querla, disant qu'elle aime diriger son monde et qu'elle tentera sans doute de les mettre aussi sous sa coupe.

Querla, de son côté, se pose en protectrice des villageois. Elle invite les aventuriers à ne pas leur donner de faux espoirs et à ne pas tenter de changer leurs façons d'être. "De temps en temps, un étranger arrive et fait toutes sortes de promesses à propos d'une vie meilleure, et à la fin tout le monde est déçu." Elle affirme que personne ne se soucie de ses concitoyens autant qu'elle.

Interlude

Le séjour que les personnages joueurs font à Urdevar pour se soigner vous permet quelques scènes d'interaction improvisées entre eux et les seconds rôles. Amenez les joueurs à s'intéresser aux gens d'Urdevar en organisant de petites intrigues qui lient les arrivants aux villageois. Réfléchissez aux diverses personnalités et aux objectifs des personnages joueurs puis improvisez sur ces bases.

Par exemple, un aimable aventurier pourrait tisser des liens avec Jeanne Poutine, peut-être en proposant de l'aider à partir d'Urdevar. Un ménestrel, un raconteur ou un lettré sera tenté de soutirer quelques histoires rares à l'Érudit. Un des PJ est peut-être un croisé vertueux ne songeant qu'à faire cesser la prostitution chez Querla et à ramener à l'abstinence les citoyens alcooliques d'Urdevar. Si le groupe comprend quelqu'un d'un tempérament aussi sanguin qu'Anton Lippio, celui-ci l'entraîne dans une querelle avec un tiers, en prétendant qu'il a également insulté le personnage joueur.



Ce ne sont que des exemples. Le truc, pour diriger ce style d'interaction, c'est de relever les indices que vous donnent les joueurs quand leurs personnages discutent avec les seconds rôles. Déterminez ce que veut un personnage joueur et développez une sous-intrigue prometteuse allant dans ce sens.

Cette prise de contact est importante pour trois raisons :

- Les événements de la section suivante auront plus d'impact si les joueurs ont de vrais sentiments pour les seconds rôles, qu'ils soient positifs ou négatifs.
- Pour les joueurs, il est souvent amusant de s'écarter du scénario pendant un moment. Cela leur donne l'impression de faire vraiment partie de l'histoire.
- Cela habitue les joueurs à un style de jeu moins structuré, ce qui les aidera à mener à bien les prochains chapitres de cette aventure.

Toutefois, si vos joueurs ne sont pas réceptifs, rien ne vous oblige à faire tout cela ; vous pouvez passer directement aux terribles événements surnaturels qui suivent.

Mauvaise Influence

La tempête fait rage sans répit pendant que les aventuriers soignent leurs blessures. Laissez-les interagir avec les diverses personnalités d'Urdevar s'ils le désirent. Puis, au cours de la journée, introduisez progressivement une série d'événements troublants.

N'hésitez pas à créer d'autres personnages et à les intégrer à l'histoire si vous en avez envie. Après tout, le village compte environ quatre cents habitants. D'un autre côté, si les personnages joueurs cherchent d'autres individus que ceux décrits, et que vous ne souhaitez pas vous creuser la tête, rappelez-vous que les gens d'Urdevar sont constamment ivres et épuisés. La plupart ont perdu depuis des années toute capacité d'initiative ou d'individualité. Il n'est donc pas nécessaire de faire des efforts pour les rendre intéressants.

Effondrement

Une des masures de pierre s'écroule, blessant quelques-uns de ses occupants. Si les aventuriers séjournent dans l'une d'elles, c'est de celle-ci qu'il s'agit. Le mortier qui tenait les pierres du toit s'effrite spontanément, entraînant la chute de gros blocs sur les occupants endormis.

Pour les personnages joueurs, considérez cela comme un coup de **F5**. Il n'est pas possible de parer les blocs qui tombent. Les armures réduisent normalement les dommages, mais cela ne devrait pas s'appliquer aux dormeurs. Ne venez pas nous raconter que vous laissez vos personnages joueurs utiliser leur armure en guise de pyjama !

Si un des habitants figurant sur la Table de Référence des Personnages d'Urdevar (p. 19) se trouve dans la masure quand elle s'effondre, il reçoit d'importantes contusions qui le laissent à terre pendant 1 round et subit une pénalité de -10 à toutes ses activités physiques pendant 1D3 heures.

Parmi les éventuels figurants présents dans la construction, certains sont mortellement écrasés par les blocs. Prenez le temps de décrire les mares de sang qui s'écoulent de sous les pierres et imbibent sinistrement les couvertures et les fourrures.

À première vue, il n'y a rien de surnaturel dans ce drame. Toutes les bâtisses sont en mauvais état, et le mortier qui les maintient est fissuré par le temps. Cependant, quiconque prend la peine d'examiner de plus près les ruines constate que le mortier n'a pas simplement cédé, mais qu'il s'est littéralement transformé en sable. Rien ne permet d'expliquer ce phénomène : même les engingneurs nains restent perplexes. Les aventuriers n'ont aucun moyen de vérifier que les cristaux sont responsables, mais ils peuvent le soupçonner.



Violence

Le lendemain matin, les aventuriers rencontrent Pippo, qui attend, désespéré. Son visage est couvert de contusions et ses lèvres fendues de haut en bas. Il explique qu'il s'apprêtait à quitter le village quand un **groupe de gens** a surgi derrière lui et l'a **rossé**. Aucun d'eux n'a parlé et il n'a aucune idée de l'identité des coupables ni de la raison de leur attaque. Pippo ne cesse de pleurer. "Ils se sont toujours montrés si gentils avec moi," pleurniche-t-il. "Pourquoi m'ont-ils fait cela ?"

L'effet corrupteur des cristaux a commencé à ronger les liens qui unissaient la communauté d'Urdevar, de même qu'il a fait céder le toit de la bâtisse. Sans raison apparente, Anton Lippio, ivre, a décidé que Pippo l'Optimiste se moquait de lui. Il a persuadé quelques amis aussi saouls que lui de l'aider à donner une leçon à l'impudent. Anton et ses amis sont maintenant déchirés entre la peur et le remords. Leur violence de la nuit précédente les plonge dans la confusion et leur fait honte. Ils n'ont toutefois pas l'intention d'avouer leur lâche forfait : ils savent qu'ils seraient chassés du village si la vérité venait à se savoir. Ils nient avoir connaissance de l'incident si des personnages joueurs les interrogent.

Pippo ne reste pas pour découvrir qui lui est tombé dessus ; il retourne en larmes dans la nature, après avoir déclaré aux aventuriers que là-bas, au moins, il est en sécurité.

Incendie

Plus tard, les aventuriers remarquent de l'agitation à proximité de la Tourbe de Bello. Malgré la pluie battante (ou la neige furieuse), un individu est parvenu à **mettre le feu à la réserve de tourbe de Bello**. Les gens paniquent. Quelqu'un hurle que tout le monde va mourir de froid si toute la tourbe part en fumée. Les villageois se précipitent par dizaines jusqu'à la citerne ; ils y remplissent chopes et seaux pour aller noyer les flammes. Il est impossible de les organiser. Les personnages joueurs qui tentent de mettre en place une chaîne sont totalement ignorés.

Si ces derniers parviennent à éteindre l'incendie, par exemple grâce au sortilège *Extinction*, les Urdevariens les remercieront abondamment. Sinon, le feu finit par être maîtrisé, mais Bollo a perdu un quart de son stock.

Par la suite, Bollo jure avec colère qu'il démasquera le ou les coupables et qu'il leur fera regretter d'être venus au monde. Il suggère que le responsable a peut-être agi pour le compte d'une certaine personne ; tout le monde sait bien qu'il vise Querla. Celle-ci nie avec indignation toute implication dans cet acte criminel. Elle souligne que cet incendie va provoquer une augmentation de la demande de combustible, et rétorque que Bollo en est probablement l'auteur. Les mineurs prennent rapidement parti. À moins

que les personnages joueurs n'interviennent et ne calment la foule, une bagarre générale éclate entre les deux camps. Pour apaiser les gens, le premier PJ qui s'exprime doit réussir un test de Sociabilité avec un modificateur de -5.

Même si les aventuriers empêchent la bagarre, ils ne parviennent pas à convaincre les gens que le feu pourrait être d'origine accidentelle; les villageois estiment tous qu'il a été délibérément allumé. En fait, il est le résultat d'une combustion spontanée provoquée une fois encore par les cristaux.

Pollution

Note: cette séquence ne se produit pas pendant l'hiver.
Le lendemain, les aventuriers repèrent un nouvel attroupement, cette fois autour de la citerne. Quelqu'un a jeté une carcasse d'ours à l'intérieur. **L'eau est visiblement contaminée**: une pellicule blanche d'asticots flotte à la surface. Les mineurs se rassemblent et s'attèlent rapidement à la tâche peu ragoûtante qui consiste à retirer tous les morceaux d'ours du réservoir.

Une vague d'indignation balaie la communauté: les villageois manifestent leur colère en jurant, en criant et en agitant leurs poings. Ils n'ont aucune autre source d'eau dans le voisinage et se trouvent confrontés à un dilemme. Soit ils vident entièrement la citerne et espèrent que la tempête durera assez longtemps pour la remplir, soit ils laissent l'eau en place, ce qui va les contraindre à la purifier comme ils le peuvent avant de la boire ou risquer la maladie.

Querla surgit et accuse Bollo d'avoir contaminé l'eau. Elle clame qu'il veut vendre encore plus de tourbe. Bollo le nie, mais les villageois effrayés ont besoin d'un bouc émissaire. À moins que les personnages joueurs ne parviennent à contrer les arguments de Querla, ses concitoyens la croient. Pour leur imposer une autre opinion, le premier aventurier qui parle doit là aussi réussir un test de Sociabilité, mais cette fois avec un modificateur de -10.

Pour déterminer qui est le vrai coupable, lancez 1D8 et consultez "Questions", page suivante. Cela aura de l'importance plus tard.

Le responsable a agi sous l'influence des cristaux. Ces derniers ont pris possession de lui pendant la nuit, provoquant une crise de somnambulisme. L'énergie des pierres a tué l'ours et provoqué sa décomposition rapide. Puis, par l'intermédiaire d'un cauchemar, elle a incité l'individu à rapporter la carcasse au village et à la jeter dans la citerne. Celui-ci pensait qu'il avait rêvé, mais il comprend désormais que c'était bien réel — et il a trop peur pour l'avouer aux autres.

Les personnages joueurs chercheront peut-être à découvrir l'identité de l'empoisonneur. Qu'ils le fassent ou non, cela n'a pas d'influence sur la suite de l'aventure.



Questions

Si les aventuriers interrogent les seconds rôles sur les incidents, chacun d'eux en désigne un autre. Montrez tous ces gens sous un jour moins sympathique que précédemment.

Donnez aux joueurs l'impression que tous les habitants d'Urdevar deviennent de plus en en plus hostiles et soupçonneux.

- **Drulmar** dit que Gilla est probablement coupable : "cette alcolo traîne tout le temps par-là et détruit tout ! Son cerveau est complètement ravagé par le grog !"

- **Gilla** blâme Jerchünda. "Elle est folle, vous savez. Incapable d'admettre ce qu'elle est. Ni de partager un verre, quand une pauvre âme est à sec. Une dingue pareille est capable de tout !"

- **Jerchünda** montre du doigt Jeanne Poutine. "Jeanne ne pense qu'à l'argent. Elle croit que si elle peut en réunir assez, elle pourra partir d'ici. Cette garce avide. Et elle est toujours en train de voler les petits amis des autres. Elle doit songer à nous faire chanter. Je ne dis pas que je sais comment on pourrait si prendre. Ce que je sais, c'est que je l'ai vu en pleine crise de somnambulisme la nuit dernière." (Ce dernier détail est une invention destinée à renforcer l'accusation.)

- **Anton Lippio** accuse Pippo. "Ce petit bâtard aveugle est plus sournois qu'il n'y paraît, vous savez. Comment croyez-vous qu'un gamin aveugle puisse survivre dans cette région tordue ? Parce qu'il n'est pas aveugle, voilà pourquoi. Parce que ce n'est pas un garçon. C'est un mutant du chaos, j'en suis sûr. Il croit qu'il nous a tous roulés avec son allure innocente et amicale, mais ce n'est pas vrai, hein ? Nous avons vu clair, pas vrai ?" Anton vient juste d'inventer cette théorie pour justifier son attaque récente sur Pippo. Quiconque l'accuse de l'attaque et réussit un test de **Soc** (modificateur de +10) le fait flancher et le contraint à admettre la vérité. Il maintient toutefois avec entêtement sa théorie du mutant chaotique, même s'il n'a aucune autre preuve que la capacité de Pippo à survivre.

- Bien évidemment, **Bello Maschera** accuse Querla de l'empoisonnement. "Elle veut me chasser de la ville parce que je lui fais concurrence. Elle ferait n'importe quoi pour me nuire. C'est elle la responsable, vous comprenez ? Elle ne saurait se satisfaire de me voir partir, plus maintenant. Elle veut que les autres me tuent !"

- **Jeanne Poutine** affirme que Drulmar est le coupable. "Drulmar était avec moi la nuit précédente. Il s'est endormi dès qu'il a eu fini, alors j'ai essayé de lui faire quitter mon lit pour laisser la place au client suivant. Il s'est réveillé, s'est mis en pétard et m'a dit qu'il m'empoisonnerait si je ne faisais pas attention. C'est sa façon de faire. Il sait que je commence toujours ma journée en allant à la citerne boire un peu d'eau." (Drulmar l'a effectivement menacée de l'empoisonner, mais c'étaient des paroles en l'air.)

- L'accusation de **Querla** envers Bollo tient toujours. "Vous savez qui l'a fait d'après moi, et vous savez pourquoi."

- **L'Érudit** blâme Anton Lippio. "C'est une vraie fouine depuis quelques jours. Toujours à fureter partout, l'air offusqué comme s'il pensait que tout le monde le regarde méchamment. C'est certain qu'il a quelque chose sur la conscience, je vous le dis."

À la Recherche d'Indices

Si les joueurs ne semblent guère intéressés par l'identification du coupable, les personnages ne découvrent aucune preuve tangible. Passez au chapitre suivant quand cela devient trop ennuyeux.

Si, au contraire, vous sentez que les joueurs sont déterminés à démasquer le saboteur, il existe bien un indice. C'est une tunique tachée de sang et de bouts de viscères d'ours décomposés. Le coupable l'a placée dans le logement de celui ou de celle qu'il a accusé dans la section précédente. Référez-vous y pour déterminer de qui il s'agit. Si les personnages découvrent l'indice, faites un test d'**Int** pour chacun d'eux. Celui qui connaît la meilleure réussite voit que la tunique va au coupable mais pas à celui que le coupable a accusé.

Porter une Accusation

Si les personnages joueurs font publiquement part de leurs soupçons, les villageois les croient, qu'ils désignent le vrai coupable ou non ; Urdevar a terriblement besoin d'un bouc émissaire.

Les PNJ principaux s'emparent immédiatement de la personne accusée et, à moins que les aventuriers n'interviennent, la mettent immédiatement à mort. En hiver, ils l'emmènent sur le toit de Chez Querla et la font basculer dans le vide. Aux autres saisons, ils la jettent dans la citerne et la noient. Ne lésinez pas sur les descriptions de l'horreur de cette justice expéditive.

Après la conclusion de cet incident, quelle qu'elle soit, les Chevaliers du Feuglacé arrivent à Urdevar. L'action se poursuit dans le prochain chapitre de ce livre.

Autres Choix

Il est possible que lorsqu'un des aventuriers s'accorde avec le dernier cristal, ce qui marque le début de cet épisode final, l'équipe soit loin de Kadar-Gravning. Dans ce cas, vous devrez imaginer une manière de lui faire gagner Urdevar. De toute façon, l'emplacement précis d'Urdevar importe peu à l'histoire, et vous pouvez situer le village n'importe où dans le Vieux Monde.

Autres Urdevar

Vous êtes également libre de modifier tout détail d'Urdevar pour lui permettre de mieux s'intégrer à un autre emplacement. Il n'est pas essentiel que ce soit une cité minière ou que son principal bâtiment soit une combinaison de magasin et de mauvais lieu. Voici les éléments d'Urdevar qui sont importants :

Urdevar est un lieu isolé. Plus la bourgade est proche de la civilisation, moins l'attaque des hommes-bêtes est crédible. Les Chevaliers du Feuglacé ont moins de raison de sévir au cœur de l'Empire ; ce sont des troupes de choc qui éliminent les problèmes dans les régions éloignées du Vieux Monde, et non des forces de l'ordre du quotidien.

L'endroit évoque l'abandon et la dépression. C'est important pour des raisons thématiques ; le Vieux Monde n'est pas un lieu gai et ensoleillé. L'atmosphère de l'histoire est censée passer de morne à désespérée.

Les gens sont rudes, mais ils ont bon fond. Les joueurs doivent être capables de faire la différence entre le comportement des habitants d'Urdevar à la première rencontre et celui qu'ils adoptent après avoir été exposés aux effets des cristaux pendant quelque temps.

Le site est proche d'une montagne. L'emplacement de la prochaine rencontre est *vraiment* important, et il faut que les villageois puissent connaître Zockri pour diriger les aventuriers vers lui.

Chapitre 4

Une Odeur de Glace en Feu

L'action suit son cours à Urdevar, quand arrive Mechthild von Stroharm, un agent impitoyable de l'Empire qui deviendra plus tard l'ennemie jurée des PJ. Pour obtenir l'indice crucial qui les mènera au prochain stade de l'aventure, les personnages joueurs doivent avoir un entretien secret avec un prisonnier des Chevaliers du Feuglacé, l'érudit Kostenlos Umlaut. Alors qu'ils viennent de décrocher cet indice, des hommes-bêtes, attirés par le signal chaotique des cristaux, attaquent le village. Mechthild dirige la défense, ce qui permet aux personnages joueurs de se rendre compte à quel point elle et ses Chevaliers du Feuglacé peuvent être redoutables.

L'Arrivée des Chevaliers du Feuglacé

Les personnages joueurs voient arriver par la route principale un groupe de guerriers lourdement armurés et bien équipés, guidé



par Pippo l'Aveugle. C'est un contingent d'**agents impériaux** de l'Ordre des Chevaliers du Feuglacé, conduit par la formidable Mechthild von Stroharm. Von Stroharm et les Chevaliers apparaissent plusieurs fois au cours de cette aventure et sont décrits dans l'Appendice I, p. 124.

Description du Groupe

Note : à ce stade, les personnages joueurs ne connaissent pas les noms des Chevaliers du Feuglacé et de leurs compagnons, aussi ne devez-vous pas les prononcer. Ils ne figurent dans le texte pour vous faciliter la lecture.

Mechthild se tient derrière Pippo. C'est une femme petite et carrée arborant un demi-masque d'acier sur le côté droit du visage. Annoncez aux joueurs qu'il émane d'elle une impression de confiance absolue et de puissance. Elle porte une armure de plate complète en bon état. Tout son équipement est de la meilleure qualité et relativement neuf.

Elle est flanquée de deux autres chevaliers en armure complète (Helmut Beschluss et Nikolas van Liebwelpen). Décrivez Helmut comme étant grand, chauve et silencieux. Pour Nikolas, mentionnez son allure jeune et sympathique.

Le reste du groupe, qui marche quelques pas derrière les trois chevaliers, est composé d'une jeune femme, belle et hautaine, aux cheveux blond clair (Katrin Schneekette), d'un homme d'âge moyen au ventre énorme et à la moustache cirée surdimensionnée (Joachim Hartwurst), d'un gaillard basané, au visage sombre orné d'un bouc (Peter Zynismus), d'un halfeling aux cheveux châtains parsemés et aux valises violacées sous les yeux (Franno Burrling), et d'un homme plus âgé et renfrogné (Bertolt Geizhals) qui tient une chaîne fixée au collier de fer d'un prisonnier, un vieillard sale et pathétique (Kostenlos Umlaut).

L'Agenda de Mechthild

Mechthild est venue dans la Vallée de Yetzin pour chercher les Cristaux du Pouvoir. Son prisonnier, Kostenlos Umlaut, l'aide contre son gré dans cette mission. Cet érudit faisait des recherches sur le Temps des Malheurs Nains, quand il a fait plusieurs découvertes inquiétantes : l'existence des cristaux, les prophéties postérieures annonçant qu'ils se trouveraient de nouveau réunis dans la Vallée du Yetzin et qu'ils provoqueraient alors un désastre aussi dévastateur pour l'Empire que le Temps des Malheurs le fut pour la civilisation naine. Mechthild a pour mission de retrouver et détruire les cristaux avant que cela ne se produise.

Ni Kostenlos Umlaut ni Mechthild ne savent que les cristaux ont déjà été découverts. Ils ne savent pas comment les détruire quand ils les auront trouvés ; ils ne savent même pas que les pierres sont quasiment indestructibles. Ils ne possèdent aucun moyen magique de détecter les cristaux ou leurs effets maléfiques sur les gens et les objets qui les entourent. Tout ce qu'ils possèdent, ce sont les souvenirs de Kostenlos Umlaut sur toutes sortes de vieux documents, écrits pour la plupart par des déments. Si les aventuriers ne révèlent pas qu'ils possèdent les pierres, Mechthild ne les attaquera pas.

Si, en revanche, les personnages font comprendre à Mechthild qu'ils ont les Pierres du Destin, passez à la section "Clair comme du Cristal" (p. 29), quelle que soit la situation.

Le Dilemme du Prisonnier

Kostenlos a mal supporté le voyage entre Altdorf et les montagnes de la Voûte. Ce vieil homme n'est pas très solide, mais Mechthild n'a montré aucune tolérance envers ses faiblesses. Chaque fois qu'il ralentit le groupe, elle ordonne à Bertolt de le battre. Elle l'a frappé personnellement par deux fois, et l'a humilié en lui faisant placer autour du cou un collier métallique auquel est attachée une chaîne. C'est généralement Geizhals ou Hartwurst qui en tient l'autre bout et qui traîne Kostenlos. Les hérauts au service des chevaliers profitent de la moindre occasion pour humilier le vieil homme ; ils plaisantent à ses dépens, lui lancent de la nourriture et le bousculent au moindre prétexte. (La magicienne Katrin Schneekette ne participe pas à ces persécutions ; elle est trop hautaine pour lui montrer le moindre intérêt. L'espion halfeling Franno Burrling compatit secrètement, mais n'interviendra pas en sa faveur.)

Kostenlos n'avait jamais été traité ainsi. Élevé dans une famille de marchands aisée, il est habitué au respect dû à un homme instruit. Il est arrivé que l'on conteste ses théories, voire qu'on l'insulte, mais rien ne l'avait préparé à ces mauvais traitements gratuits et acharnés. Il est certain que Mechthild le fera exécuter. Il en est venu à la détester et à haïr l'Empire. Et puisque l'Empire va le faire assassiner, pourquoi redouterait-il sa destruction par quelque manifestation épique du Chaos ? Tout ce qu'il souhaite, c'est voir Mechthild échouer.

Voilà pourquoi s'il découvre qu'ils ont les cristaux, il tentera d'aider les aventuriers plutôt que les Chevaliers du Feuglacé. Si c'est Mechthild qui l'apprend, elle essaiera bien sûr de les tuer. Les personnages joueurs sont censés interagir avec les membres du Feuglacé jusqu'à comprendre qu'ils doivent révéler leur situation à Kostenlos sans pour autant mettre Mechthild au courant. Espérons que les joueurs sont suffisamment sûrs de leur jeu de rôle pour relever le défi.

Installation

Comme les personnages joueurs, les Chevaliers du Feuglacé sont venus à Urdevar pour s'abriter de la tempête. Ils ne s'attendent pas à apprendre quoi que ce soit sur les cristaux à cet endroit. Cela ne les empêche pas de poser des questions au hasard.

Bertolt négocie avec Querla pour le logement. Les PJ s'intéressent peut-être de loin à cet échange. Ils voient Querla hocher négativement la tête, comme elle l'a peut-être fait avec eux s'ils lui ont demandé la même chose. Puis Bertolt se penche vers elle et lui murmure quelque chose à l'oreille. Querla paraît effrayée, puis acquiesce de la tête.

Si les prostituées ont été chassées de leur chambre pour laisser la place aux aventuriers, Querla vient leur demander de partir à leur tour pour laisser la place aux Chevaliers du Feuglacé. Rien ne la fera changer d'avis. Si les PJ refusent, Querla retourne voir Bertolt. Celui-ci parle ensuite à Franno, qui vient avertir les personnages joueurs de se montrer plus conciliants. Il explique à l'équipe que son groupe comprend des nobles de l'Empire habitués à disposer des meilleurs logements possibles où qu'ils aillent. Puis il jette un coup d'œil apeuré vers Mechthild et Helmut et murmure aux aventuriers qu'il ne s'agit pas de nobles ordinaires de l'Empire. "Je les ai vus de nombreuses fois en pleine bataille, mes amis, et même quand vous vous battez à leurs côtés, ce qu'ils sont capables de faire est terrifiant. Vous ne tenez pas à mourir pour une chambre dans une auberge infestée de puces. Choisissez mieux vos combats, les amis." Si les aventuriers sont toujours prêts à en découdre, les Chevaliers du Feuglacé sont plus qu'heureux de les obliger. Rien de tel qu'un peu de sang versé après une longue marche pour maintenir les muscles souples. Référez-vous alors au passage intitulé "Bataille Royale" p. 29.

Si les aventuriers logent ailleurs, Querla oblige ses employées à dormir par terre dans l'établissement. Elle-même fait pareil car elle a cédé son propre lit à Mechthild.

Interaction avec l'Ordre

Un seul membre de la mission du Feuglacé cherche à fréquenter les personnages joueurs. Il s'agit de Franno, qui agit selon les instructions de Mechthild. Un groupe d'aventuriers n'a pas sa place à Urdevar. Elle veut savoir quelles sont leurs intentions, et Franno est doué pour faire parler les gens. La plupart des autres membres du groupe ne refusent cependant pas de discuter, surtout quand ils ont découvert à quel point il est ennuyeux d'attendre la fin de la tempête à Urdevar.

Vous trouverez p. 29 une section "Bouc Émissaire". Cet épisode est conçu pour assurer des intermèdes entre les interactions avec les représentants du Feuglacé. Quand les joueurs semblent commencer à s'impatienter ou ne plus savoir que faire, passer à cette section ; les PJ pourront ensuite recommencer à questionner les membres de l'ordre.



Franno Burrling

Franno vient en premier dans la liste car c'est le seul représentant du Feuglacé qui prend l'initiative d'interagir avec les personnages joueurs. Ces derniers peuvent aussi décider de le revoir plus tard.

Première Approche

Alors que son groupe s'installe chez Querla, Franno vient saluer un des PJ. Effectuez un jet d'**Int** pour Franno. Sur une réussite, il s'adresse à celui qui a la plus faible **Soc**. En cas d'échec, il choisit celui qui a la plus haute. Franno est un menteur accompli : interprétez-le de manière naturelle, ouverte et amicale.

Il se présente et s'attend à voir son interlocuteur faire de même. Si celui-ci l'interroge sur les activités de ses maîtres, sa réponse est du style : "Une sorte de mission de repérage, mais elle a un côté secret. Je ne suis qu'un sous-fifre, ils ne me disent rien." Si le joueur concerné demande à quel point Franno paraît sincère, effectuez un jet secret de **Soc** pour le compte du personnage joueur. Sur une réussite, dites au joueur qu'il y a quelque chose de louche chez Franno. En cas d'échec, répondez qu'il semble sincère.

Franno demande ensuite à l'aventurier ce que lui et ses amis font dans la région. Malgré ce qu'il a affirmé précédemment, il sait parfaitement que Mechthild est à la recherche des Cristaux du Pouvoir. Si son interlocuteur mentionne les pierres, ou laisse échapper des indices sérieux, Franno abrège la conversation aussi naturellement que possible puis va prévenir Mechthild. Passez à la section "Clair comme du Cristal", p. 29.

Plus Tard

Si les personnages joueurs reprennent contact avec Franno ultérieurement, ils ont 75% de chances de le trouver complètement saoul, grâce au grog acheté à Querla.

Quand il est sobre, Franno est économe en matière d'informations, répondant aux questions sur lui, les autres membres de son groupe ou sa mission par des commentaires vagues et volontairement mal articulés.

- "Oh, vous savez, j'ai fait ceci pendant un moment, puis j'ai fait un peu de cela."
- "Les autres ? Ils n'ont rien de particulier. Des gars normaux."
- "Je ne sais pas grand-chose sur la mission. Je fais mon boulot, exactement le genre de chose à laquelle vous pouvez vous attendre."

Franno est aussi un expert quand il s'agit de répondre à des questions par d'autres questions. Il essaie de soutirer le plus d'information possible à chaque personnage, par exemple :

- "Je parie que vous avez vécu quelques aventures intéressantes. En fait, vos noms me semblent familiers. Aurais-je déjà eu l'occasion d'entendre parler de vous ?"
- "Votre ami là-bas, le nain. Il y a vraiment une aura de mystère autour de lui, pas vrai ?"
- "Vous devez être très loin de chez vous. Qu'est-ce qui vous amène jusque dans les montagnes de la Voûte ?"

Quand il est ivre, Franno n'en révèle pas plus sur les Chevaliers du Feuglacé. Il cache toutefois moins bien ses humeurs et en oublie de s'intéresser à la vie des aventuriers. Ses commentaires hésitent entre déprime et poésie :

- "Parfois vous passez toute votre existence à aller quelque part, hein, et quand vous y arrivez, vous vous apercevez que ce n'est pas là que vous vouliez aller, pas vrai ?"
- "Les tempêtes me rendent toujours triste. Elles me rappellent le grand poème halfeling, "Le Goutte-à-Goutte de la Vie", de Jubjo Desnoix."
- "J'écris un poème depuis très longtemps, un poème sur la façon dont les choses sont condamnées à disparaître tôt ou tard. Un couplet m'était venu à l'esprit il y a quelques minutes, mais il m'a échappé. C'est toujours comme cela avec moi."

Mechthild

Mechthild ne va pas d'elle-même discuter avec les PJ, mais elle répond s'ils viennent à elle. (Si vous êtes doué pour les accents et les imitations, une voix à la Arnold Schwarzenneger serait de mise.) Elle est assez loquace sur sa mission et son identité, et veut bien révéler les informations suivantes :

- Elle appartient à un ordre de chevalerie, un ordre qui sert l'Empereur avec une "loyauté sans faille".
- Son masque couvre des cicatrices résultant d'un combat contre un homme-bête. Il possède quelques "capacités très utiles".
- Elle est chargée d'une enquête, suite à des rapports sur "des objets magiques maudits et dangereux".

Si les aventuriers manifestent le moindre intérêt pour ces derniers, Mechthild fait appeler Bertolt et lui demande d'amener Kostenlos. Quand Bertolt revient en traînant Kostenlos, Mechthild lui ordonne de décrire "la chose que nous sommes en train de chercher" ; Kostenlos donne alors une description exacte des cristaux.

Si les personnages joueurs demandent pourquoi l'Empire s'intéresse à ces objets, ou pourquoi Mechthild les qualifie de maudits et dangereux, elle leur répond simplement qu'ils doivent être détruits, ainsi que toute personne "affectée par leur corruption".

Si l'un des PJ admet être en possession des Pierres du Destin, passez à la section "Clair Comme du Cristal", p. 29. Sinon, la conversation s'écarte de ce sujet et Mechthild congédie Bertolt et Kostenlos. Si possible, faites tourner la discussion autour des thèmes de la vertu et de la loyauté ; cela permet à Mechthild d'exposer sa philosophie. Le but est d'effrayer les aventuriers et de leur faire comprendre à quelle femme implacable ils ont affaire. Extraits choisis :

- "La loyauté est la seule vertu. L'échec est le seul péché."
- "Le Chaos est une menace pour l'Empire et doit être exterminé. Tout ce qui menace l'Empire doit être exterminé."
- "Mon camarade Helmut s'est coupé la langue pour prouver sa loyauté envers l'Empire. C'est très honorable, mais j'aimerais mieux couper celle des autres."
- "Les Chevaliers de notre Ordre sont réputés pour ne jamais renoncer. Nous cesserons le combat quand tous nos ennemis seront morts, et pas avant."

Helmut

L'absence de sa langue empêche Helmut de s'exprimer autrement que par grognements, ce qu'il n'aime pas faire en présence d'étrangers. Il faudra peut-être un peu de temps pour que les aventuriers comprennent qu'il est muet. S'ils tentent de l'approcher, il essaie de les chasser d'un geste de la main. S'ils insistent, ses gestes se font de plus en plus hostiles. S'ils continuent de le harceler, il finit par ouvrir sa bouche et montrer ce qui lui manque en grognant avec colère. Essayez de rendre votre visage et votre gestuelle aussi expressives que possible quand vous interprétez Helmut.

Helmut est illettré. Si quelqu'un lui remet un message, il le froisse et le jette avec colère par terre.

Nikolas

Nikolas ne prolonge la conversation qu'avec les personnages qu'il estime être de son rang social. Il attribue immédiatement le statut de noble à tout personnage possédant la compétence *Étiquette* et portant un emblème héraldique sur lui. Les PJ peuvent aussi le convaincre qu'ils appartiennent à la noblesse en reconnaissant les armoiries des Liebewelpen qui ornent son plastron et son bouclier, puis en réussissant un test de **Soc**. S'ils ne connaissent pas l'*Étiquette*, Nikolas prend toutefois un ton glacé en plein milieu de la conversation et s'excuse rapidement.

À ceux qui paraissent être ses pairs, Nikolas révèle ceci :

- Il fait partie des Chevaliers du Feuglacé, un ordre de chevaliers au service de l'Empire.
- La principale mission des Chevaliers du Feuglacé est de "maintenir l'ordre dans la populace".
- Le chef de la mission est Mechthild von Stroharm. "Les Stroharm sont de la meilleure souche et possèdent de vastes terres. Mechthild fait honneur à sa lignée." (À ce stade, effectuez un test secret de Soc pour le personnage qui parle le plus. Sur une réussite, indiquez au joueur concerné que les sentiments de Nikolas pour Mechthild vont bien au-delà de la simple admiration pour une supérieure.)
- La mission actuelle est un combat contre le Chaos. "Le truc, avec les Chaotiques, c'est qu'il faut les traiter comme n'importe quelle autre menace contre l'ordre public. Leur principale arme, c'est la peur, mais un homme de noble naissance est au-dessus d'une telle faiblesse."
- Leur mission actuelle a quelque chose à voir avec des sortes de cristaux. "Une affaire bestiale en rapport avec l'histoire des nains. Ce n'est pas le genre de chose qui m'intéresse."

Pour obtenir de Nikolas qu'il révèle chacun de ces faits, le personnage doit donner l'impression qu'il n'est pas vraiment intéressé, comme si ce n'était que du bavardage dans le cadre d'une réunion aristocratique quelconque. Si vous faites partie des maîtres de jeu qui aiment se passer de dés selon les situations, évaluez à quel point le joueur s'en sort pour lui transmettre cette indication. Si vous préférez recourir aux dés, demandez un test de **Soc** pour apprendre chacun des points qui précèdent. Dans tous les cas, Nikolas se tait rapidement s'il commence à soupçonner que les aventuriers sont réellement intéressés par sa mission.

Les personnages qui n'appartiennent pas à la noblesse ne tireront rien de Nikolas, hormis une rebuffade condescendante. "Je crois que vous devriez vous adresser à mon intendant. C'est un brave gaillard." Il désigne Joachim puis s'en va, et refuse désormais tout contact avec ces indésirables.

Katrin

Katrin n'a aucune envie de parler aux aventuriers. Elle accepte éventuellement de discuter avec un autre sorcier si celui-ci réussit un test de **Soc** avec un résultat supérieur à celui de Katrin, et qu'il rompt la glace par des bavardages en rapport avec l'occultisme. Katrin dresse par exemple l'oreille si quelqu'un propose de lui apprendre un sort exotique.

Si son interlocuteur tente de s'écarter du sujet des dernières avancées en magie théorique, il doit effectuer un nouveau test de **Soc**. En cas d'échec, Katrin lui dit brusquement au revoir et s'en va. Sur une réussite, elle est prête à révéler les informations suivantes :

- Elle sert Mechthild von Stroharm, qui rend elle-même des comptes à un conseiller de l'Empereur. Cela lui permettra d'obtenir l'autorisation de pratiquer la magie au sein des armées impériales. "J'ai du temps à consacrer à mes études théoriques, et les missions me permettent de développer mes compétences pratiques."
- Les autres sont "très dangereux, mais inintéressants".
- La mission concerne la capture et la destruction de quatre artefacts nains, les Cristaux du Pouvoir. "On les nomme aussi parfois Pierres du Destin, car de nombreuses prophéties prédisent une grande apocalypse si elles fusionnent un jour."
- Le prisonnier, Kostenlos Umlaut, est celui qui a prévenu l'Empire à propos de la menace éventuelle que représentent les pierres. "Mais il n'est qu'un érudit, pas un sorcier. Les capables agissent, les incapables enseignent."

Katrin demande alors à son confrère s'il a entendu quoi que ce soit sur ces cristaux. S'il lui révèle la vérité sur ce sujet, passez à la section "Clair Comme du Cristal", p. 29. Autrement, demandez un test de **Soc** pour le sorcier ; Katrin fait un jet d'**Int**. Si le test de **Soc** est un échec ou si Katrin obtient un résultat supérieur, passez à la section "Premiers Soupçons", p. 29.

Peter

Le cynique Peter Zynismus n'entamera le dialogue qu'avec les personnages joueurs qui se présentent à lui comme de simples soldats ou des mercenaires. Les nobles, les lettrés ou ceux qui affichent une certaine richesse n'obtiennent de lui que des réponses réduites au minimum.

Même ceux à qui il accepte de parler n'obtiennent guère d'informations utiles sur la mission. Si quelqu'un raconte des histoires de guerre pendant un moment, voici ce qu'il peut apprendre :

- Peter a débuté comme charpentier, mais a été enrôlé de force au service de l'Empire comme chef-balistaire.
- Il a dirigé sa propre compagnie de mercenaires pendant un temps.
- Peter pense que la seule grande vérité dans la vie, c'est que le simple soldat se fait toujours avoir. Si ce n'est pas par l'ennemi, c'est par le fichu aristocrate qui donne les ordres.
- Le chevalier que Peter sert, Helmut, n'est pas un fichu aristocrate. C'est un simple soldat qui a fait carrière.

Si les aventuriers réussissent un test de **Soc**, Peter se met à raconter l'histoire de la langue manquante d'Helmut. (Elle figure dans la description d'Helmut, voir Appendice 1 p. 127)

Bertolt

Quelle que soit l'heure, il y a 50 % de chances pour que Bertolt soit en train de garder Kostenlos Umlaut. C'est autrement Joachim Hartwurst qui s'en charge.

Bertolt est très méfiant et n'a pas envie de discuter avec les personnages joueurs. Il a encore moins envie de les laisser parler avec Kostenlos. Bien qu'il soit habituellement en quête de petits profits à faire pendant les missions du Feuglacé, il est trop avisé pour se laisser corrompre ou faire quoi que ce soit qui pourrait compromettre la mission. Si les aventuriers se montrent trop insistants ou tentent de libérer Kostenlos, il appelle à l'aide. Ses compères arrivent au rythme d'un par round jusqu'à ce que tous soient présents.

Joachim

Pour Joachim, les tours de garde sont plus une corvée qu'un devoir, et il accueille avec soulagement n'importe quelle distraction. Bien qu'il meure d'envie de parler, il n'a pas grand-chose à révéler :

- Son maître est Nikolas von Liebewelpen, "le jeune noble".
- Liebewelpen appartient à un ordre de chevaliers au service de l'Empire. Cet ordre enseigne à ses disciples toutes sortes de notions cinglées sur la loyauté.
- C'est sa première mission au service de Nikolas. "J'étais autrefois le garde du corps de son père. Il est tombé sur moi dans une rue d'Altdorf et m'a engagé sur-le-champ."
- Joachim déteste cet endroit. "Il n'y a rien de mangeable ici. Je tuerais un homme pour une bonne saucisse."
- Joachim est un philosophe : "Il y a deux types de gens dans ce monde. Il y a les gens qui pètent plus qu'ils ne rotent, et il y a les gens qui rotent plus qu'ils ne pètent."
- Le prisonnier est un "stupide rat de bibliothèque. Ils l'ont amené pour qu'il les aide à trouver quelque chose. Ça occupe de lui donner des coups de pied de temps en temps." S'il est à ce moment-là en train de garder Kostenlos, il lui assène un coup de pied désinvolte. "Pas vrai, l'rat de bibliothèque ?"

Si les personnages joueurs demandent à parler à Kostenlos, Joachim refuse : "Les maîtres m'écorcheraient vif. J'veux dire, vraiment". Toutefois, il peut se laisser amadouer par un pot-de-vin ou tout autre moyen de persuasion. Voici quelques méthodes qui permettront aux PJ de le convaincre de les laisser parler au prisonnier :

- Jouer avec lui, gagner puis oublier sa dette en échange de quelques minutes passées avec Kostenlos.
- Lui fournir un repas copieux et délicieux. Il s'endort peu après l'avoir englouti.
- Lui lancer un défi dans un domaine stupide, comme un pouce de fer ou un concours de rot. S'il l'emporte, les aventuriers lui doivent 5 CO. Si eux l'emportent, il les laissera passer un moment avec Kostenlos.

Kostenlos

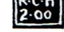
Comme indiqué ci-avant, les personnages joueurs ne peuvent parler à Kostenlos qu'en obtenant de Joachim qu'il néglige sa garde.

Kostenlos est impatient de leur raconter ce qui se passe ou, du moins, ce qu'il croit qu'il se passe. Il ne demande pas à être sauvé ; il connaît la puissance de Mechthild et des autres et il est certain d'être abattu à la moindre tentative d'évasion. Kostenlos révèle tout ce qui est indiqué dans la description de son personnage, dans l'Appendice 1 p. 130. Notez également que, bien qu'il soit convaincu de l'implication des cristaux dans le Temps des Malheurs d'il y a quatre mille ans, un avis qu'il partage avec la Confrérie du Souvenir, il n'a aucune preuve pour réfuter l'explication habituelle de la destruction de l'empire nain, l'activité volcanique.

Kostenlos répond du mieux qu'il peut. Voici quelques-unes des questions et réponses les plus probables :

- *Comment pouvons-nous détruire les cristaux ?* "Je n'en ai aucune idée."
- *Qu'est-ce que l'Empire veut faire des cristaux ?* "J'ai découvert diverses prophéties annonçant que les cristaux détruiraient bientôt l'Empire, de même qu'ils ont provoqué le Temps des Malheurs qui a mis fin à l'âge d'or de la civilisation naine. Les Chevaliers du Feuglacé veulent les détruire avant que cela ne se produise."
- *Avez-vous une idée de la nature exacte de cette catastrophe ?* "Seulement que ce sera très grave."





- *Hormis ce grand désastre, les cristaux ont-ils d'autres effets négatifs quand ils sont associés?* "Oui, toutes les prophéties en parlent."
- *Quel genre d'effets?* "Les Pierres du Destin sont censées avoir été corrompues par le dieu du Chaos Tzeentch. Tzeentch est le dieu du changement et de l'altération — généralement pour le pire. Certaines prophéties affirment que les cristaux provoquent la désintégration des choses, des bâtiments par exemple. D'autres prétendent qu'ils gauchissent les âmes des gens, qu'ils les rendent méfiants et irrationnels, parfois même fous."
- *Est-ce que quelqu'un d'autre cherche les cristaux?* "Les nains de Kadar-Ungor ont tenté de me tuer simplement parce que j'avais appris l'existence des pierres. Imaginez ce qu'ils pourraient faire à des gens qui les auraient réellement trouvées."
- *Que feraient les Chevaliers du Feuglacé à quelqu'un qui possèderait déjà les cristaux combinés?* Je crois que von Stroharm a l'intention de tuer de telles personnes, par mesure de sécurité. Mais elle n'en a pas reçu l'ordre ; il est donc peut-être possible de la faire changer d'avis."
- *Existe-t-il un moyen de sauver le monde sans tuer ces gens?* "Je ne sais pas."

Accordez aux joueurs concernés cinq minutes en temps réel pour discuter avec Kostenlos. Lorsque ce délai est écoulé, Kostenlos devine que les aventuriers ont les cristaux, même s'ils ne l'ont jamais admis. Il leur dit alors de chercher un nain nommé Zockri le Jeune, au sommet de la Serre du Faucon. "Zockri vivait déjà à l'époque qui a juste précédé le Temps des Malheurs. Son nom apparaît plusieurs fois dans les documents. S'il est encore vivant, il doit connaître les secrets des cristaux — sinon, peut-être a-t-il laissé des archives, lui ou ses descendants. J'avais pensé aller le voir un jour. Mais vous, vous devez le faire ou nous sommes tous condamnés!"

Sur cette remarque, les aventuriers entendent Bertolt approcher. S'ils restent là et que Bertolt s'aperçoit qu'ils ont parlé avec le prisonnier, passez à la séquence "Premiers soupçons", ci-dessous. Sinon, laissez-leur le temps de se réunir avec le reste de l'équipe et de discuter de ce qu'ils ont appris. Passez ensuite à la séquence "Les Fouisseurs", page suivante.

Premiers Soupçons

Si les Chevaliers du Feuglacé ont des raisons de croire que les aventuriers ont les cristaux, ils **tentent de les faire prisonniers**.

Les membres du Feuglacé capables de maîtriser leurs adversaires optent pour cette solution. Katrin lance son sort de *Sommeil*. Nikolas et Peter recourent à leur compétence *Coups Assommants*. Helmut utilise son filet, puis un lasso ; Joachim fait de même. Bertolt et Franno restent en dehors de l'action, à moins que leurs compagnons ne soient en grand danger.

Mechthild se lance simplement dans la bataille avec sa hache, combattant sans retenue et exigeant une reddition immédiate. Faites un test d'**Int** pour Mechthild ; sur une réussite, elle choisit le personnage joueur ayant la plus haute **E** comme adversaire. Sinon, ses coups tombent au hasard. Quand les joueurs auront constaté l'étendue des dommages qu'elle inflige, leurs personnages risquent d'opter pour la reddition.

Après la capture ou la reddition des personnages joueurs, Mechthild les interroge, exigeant de savoir s'ils sont en possession des cristaux. Dans le même temps, Franno fouille leurs affaires. À moins que les aventuriers ne leur aient trouvé une cachette extraordinaire, Franno met la main sur les Pierres.

Mechthild ordonne alors la mise à mort des captifs. Kostenlos se présente, la suppliant de ne pas les tuer tout de suite, car il doit leur poser des questions importantes : "Nous ne savons toujours pas comment détruire les cristaux ; peut-être le savent-ils." Mechthild lui accorde la soirée pour leur parler et annonce qu'ils seront exécutés à l'aube.

Cette décision donne à Kostenlos suffisamment de temps pour parler aux PJ de Zockri le Jeune, s'il ne l'a pas déjà fait — voir "Kostenlos", ci-avant. Cela leur laisse aussi assez de temps pour s'évader. Helmut réquisitionne une des plus petites masures pour les enfermer, et charge Peter et Joachim de monter la garde. Si les joueurs se montrent malins, leurs personnages vont se concentrer sur leur fuite et remettront leur grand combat avec les Chevaliers du Feuglacé à plus tard. S'ils échouent dans leur tentative d'évasion et doivent encore combattre Mechthild, ils risquent de payer un lourd tribu. Qu'il en soit ainsi : le monde de Warhammer n'offre aucune garantie de réussite et ne récompense certainement pas la stupidité.

Clair Comme du Cristal

Si les aventuriers révèlent à un représentant du Feuglacé qu'ils sont en possession des cristaux, Mechthild rassemble son équipe et les interpelle. Elle leur propose **une alternative** : remettre les cristaux ou mourir. "J'avais prévu de tuer tout individu découvert avec les cristaux, on n'est jamais trop prudent. Si vous nous épargnez la peine de vous abattre, je vous laisserai partir d'ici." (Elle ajoute en son for intérieur : "si l'on s'aperçoit plus tard qu'il fallait vous tuer, il ne sera pas difficile de vous retrouver.")

Si les personnages joueurs lui remettent les cristaux, Mechthild les laisse effectivement partir, mais leur fait bien comprendre qu'ils sont désormais indésirables à Urdevar. Avant qu'ils n'aient le temps de s'en aller, il se produit cependant un événement inattendu ; passez à la séquence "Les Fouisseurs", page suivante.

S'ils refusent de lui remettre les cristaux, Mechthild attaque sans aucun avertissement. Passez à "Bataille Royale", ci-après.

Bataille Royale

Si les aventuriers **se battent avec les Chevaliers du Feuglacé**, la plupart d'entre eux ont toutes les chances d'y rester, surtout ceux qui affrontent directement Mechthild. Sa capacité à ignorer les *Endurances* élevées devrait être dévastatrice. Les occasions d'éviter ce combat n'ont pas manqué, et de nombreux indices indiquent à quel point Mechthild est dangereuse. Si les joueurs perdent leurs personnages à ce stade, ils ne peuvent accuser que leur propre bêtise. Interprétez impitoyablement les membres du Feuglacé et utilisez à fond leurs capacités. Mechthild et ses sbires ne font pas de quartier. N'hésitez pas à faire une courte pause avant le déclenchement des hostilités, afin de revoir les capacités des personnages que vous allez diriger.

Bouc Émissaire

Tandis que les aventuriers tentent de déterminer ce que trament les Chevaliers du Feuglacé et quels liens ils ont avec les cristaux, les pierres elles-mêmes se remettent à l'action, incitant les villageois à **la violence contre un innocent** qu'ils croient coupable de l'incident de la citerne. (Si un coupable a déjà été désigné et tué ou que l'on est en hiver, l'incident concerné est l'incendie du stock de tourbe de Bollo.)

Si les villageois ont cru les accusations de Querla à l'encontre de Bollo, c'est lui qu'ils ont décidé de tuer.

Si les aventuriers ont convaincu les villageois de l'innocence de Bollo, les Urdevariens sont spontanément persuadés que quelqu'un a contaminé l'eau. Lancez 1D6 et consultez la table de la page suivante



afin de déterminer l'identité du bouc émissaire. Celui-ci ne peut pas être également le vrai coupable. Refaites le jet si nécessaire.

Table du Bouc Émissaire

1D6	Bouc Émissaire
1	Drulmar
2	Gilla
3	Jeanne Poutine
4	Anton Lippio
5	Querla
6	L'Érudit

Quand vous déterminez un bouc émissaire grâce à cette table, les personnages joueurs risquent aussi de croire à sa culpabilité, influencés qu'ils sont par les cristaux. Celui qui possède la **FM** la plus élevée est immunisé contre cet effet. Faites des jets secrets de **FM** (à -5) pour chacun des autres; ceux qui sont accordés à un cristal subissent une pénalité de -10. Passez une note à chaque joueur dont le personnage a raté le test; le message dit à peu près "tu comprends brusquement que [nom du bouc émissaire] est certainement celui qui a [contaminé la citerne d'eau de pluie/brûlé la tourbe de Bollo]. Personne d'autre n'aurait pu le faire; tu en as l'intime conviction."

Il s'ensuit une scène d'émeute; les gens se précipitent hors de leurs maisons pour trouver et tuer le bouc émissaire. À moins que les PJ n'interviennent physiquement, le malheureux est exécuté. La victime peut être frappée à mort ou jetée dans un brasier. Faites une description aussi évocatrice que possible de cette explosion de rage, en suscitant autant de sympathie que possible pour l'innocente victime terrifiée.

Les personnages joueurs peuvent sauver ce bouc émissaire; leurs capacités sont bien supérieures à celles des pathétiques Urdevariens. Cette action éveillera toutefois chez les villageois haine et suspicion, à moins que les PJ ne les convainquent qu'ils n'ont pas le bon coupable.

Von Stroharm et les Chevaliers du Feuglacé assistent à la scène sans intervenir. Si un aventurier les supplie de s'en mêler, Von Stroharm rétorque que cette affaire ne concerne pas la survie de l'Empire. Cependant, tout PJ qui prend soin de regarder la réaction de Kostenlos Umlaut remarque que l'oracle regarde intensément ce qui se passe, contrairement à ceux qui le retiennent prisonnier. L'expression de son visage montre que la tournure des événements l'inquiète.

Les Fouisseurs

Le chapitre Urdevar se termine avec la fin brutale de la tempête. La pluie battante (ou la neige aveuglante) s'arrête brusquement de tomber.

Le soleil darde ses chauds rayons sur la lugubre Urdevar. Un arc-en-ciel apparaît dans les montagnes. Le ciel devient bleu. Des oiseaux gazouillent. Les Urdevariens sortent de leurs masures et dansent de plaisir. Ils s'étreignent les uns les autres. "C'est fini! C'est fini," s'exclament-ils.

Hélas, ce moment d'espoir annonce l'arrivée d'une bande d'hommes-bêtes du Chaos. Instinctivement attirés à Urdevar par l'énergie des cristaux, ils s'attendent à trouver un grand Guerrier du Chaos ou quelque autre créature démoniaque qui les emmènera piller et saccager. Quand ils surgissent et ne voient rien d'autre qu'un tas de villageois pris de panique, leurs réflexes prennent le dessus et ils commencent à tuer des gens.

Les **hommes-bêtes arrivent en creusant la terre** et apparaissent donc en plein milieu du village. Ils bénéficient de la surprise, mais sont trop loin des aventuriers (ou des membres du Feuglacé) pour les attaquer ce round-ci.

Tous les hommes-bêtes sont albinos, des hybrides d'humains et de divers animaux fouisseurs. Il y a des hommes-taupes, des hommes-poissons albinos et glabres et des humanoïdes sans yeux à la peau blanche. Le plus terrifiant de tous est un lézard sans patte de douze mètres de long avec trois têtes humaines hurlantes et dépourvues d'yeux qui jaillissent au sommet de son crâne. Cette créature surgit en plein milieu des bâtisses, cherche une victime et repère Pippo l'Optimiste. Ses mâchoires énormes saisissent le jeune garçon et le coupent en deux. Elle recrache la moitié supérieure afin de savourer ses jambes goûteuses. Le torse de Pippo, avec la tête et les bras, tombe aux pieds du personnage qui semblait l'apprécier le plus. Son joueur doit effectuer un test de *terreur.*

Les autres hommes-bêtes passent leur round de surprise à attaquer et tuer divers figurants. Mechthild et compagnie chargent ensuite, taillant les hommes-bêtes en morceaux. Mechthild s'attaque au lézard, et les aventuriers ont ainsi l'occasion de voir à quel point elle est redoutable. Elle esquive sa morsure tout en lui plantant son épée dans le corps ; donnez un maximum de vie à votre description du combat. Vous ne devriez probablement pas avoir à tricher pour rendre l'affrontement impressionnant, mais n'hésitez pas à le faire si les dés ne se montrent pas coopératifs.

Les trois têtes au sommet du crâne du lézard ne cessent de hurler. En fait, elles s'expriment en occidental, bien qu'il soit impossible de discerner leurs propos dans le fracas de la bataille. Un personnage possédant la compétence *Lecture sur les Lèvres* bénéficie de trois tests d'**I**, un pour chaque tête, pour comprendre ce qu'elles disent :

- Tête 1 : "Où êtes-vous, nos terribles maîtres ? Nous vous saluons, champions du Chaos !"
- Tête 2 : "Il est arrivé ! Il est arrivé ! Le jour de Tzeentch est arrivé !"
- Tête 3 : "Je ne vois pas les maîtres ! Ils sont déjà partis ! Nous sommes arrivés trop tard !"

Comme tous bons aventuriers qui se respectent, les personnages joueurs vont certainement se joindre à la bataille contre les hommes-bêtes. Ceux-ci sont trop nombreux pour être comptés. Le combat se termine quand les PJ ont tué *x* hommes-bêtes, *x* étant égal à deux fois le nombre de PJ. Ne prenez pas la peine de résoudre en détail le combat entre les Chevaliers du Feuglacé et les hommes-bêtes. Lancez suffisamment de dés derrière votre écran pour simuler une stricte application des règles et continuez de décrire le carnage en représentant les Chevaliers comme des guerriers implacables et acharnés.

Si un personnage joueur se joint à Mechthild pour combattre le lézard, celui-ci le prend pour cible. Si le monstre affronte plusieurs PJ, ses attaques tombent au hasard.

Homme-Bête Lézard Sans Pattes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	25	—	10	10	15	52	1	91	40	24	40	24	5

Autres Hommes-Bêtes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Hommes-Bêtes à Tête de Taupe : La morsure inflige 1D8 points de dommages.
Hommes-Poissons Albinos : Les griffes provoquent des *blessures infectées* dans 25 % des cas.
Humanoïdes Chauves et Sans Yeux : Des capacités de type sonar leur donnent la compétence *Esquive*.

Adieu Urdevar

À ce stade, les aventuriers devraient comprendre qu'ils n'ont aucune raison de rester à Urdevar. S'ils se montrent peu enclin à partir, lancez quelques allusions propices dans ce sens. S'ils se sont servis des cristaux pour combattre les hommes-bêtes, Mechthild cherche à leur en parler dès que les Chevaliers du Feuglacé ont récupéré (passez à la section "Clair Comme du Cristal", p. 29). S'ils n'ont pas encore entendu parler de Zockri, c'est l'occasion de leur faire parvenir un message de Kostenlos les avertissant du danger qui les menace et leur enjoignant de se rendre à la Serre du Faucon.

Si Mechthild S'est Emparée des Cristaux

Six heures après que les aventuriers ont quitté les Chevaliers du Feuglacé, les cristaux réapparaissent auprès d'eux, comme décrit dans "Jeter les Pierres", p. 10. Ils n'ont aucun moyen de le savoir, mais Mechthild a passé ces six heures à essayer vainement de détruire les cristaux.

Autres Choix

Si les aventuriers quittent Urdevar sans avoir découvert l'existence de Zockri le Jeune, vous disposez de deux solutions pour sauver la situation :

- Un des seconds rôles court après les aventuriers avec un "message secret" de la part de Kostenlos Umlaut ; il contient l'information sur Zockri et son refuge en haut de la Serre du Faucon.
- Laissez les personnages joueurs patauger quelque temps pour trouver d'autres renseignements sur les cristaux. Improvisez une histoire à partir des choix qu'ils font. Quand leurs actions peuvent logiquement les conduire à Zockri, revenez à la trame principale.

S'ils ne saisissent pas la perche — et il y a toujours des groupes d'aventuriers pour ignorer les évidences — la rencontre avec les respectueux hommes-bêtes du prochain chapitre peut leur mettre la puce à l'oreille. S'ils les massacrent, faites intervenir d'autres rencontres similaires jusqu'à ce qu'ils comprennent qu'il se passe quelque chose d'inhabituel.

Chapitre 5

Adorations Bêtes

Dans cette séquence, quantité de signes inquiétants suggèrent aux aventuriers qu'ils sont suivis par de mystérieuses créatures. Il s'agit cette fois encore d'hommes-bêtes. Mais ces suppôts du Chaos ne veulent pas tuer les personnages joueurs — ils veulent se joindre à eux.

Pas à Pas

Le voyage jusqu'à la Serre du Faucon dure plusieurs jours. Pendant tout ce temps, les PJ sont **observés par des hommes-bêtes**. Ceux-là aussi réagissent instinctivement à l'énergie des cristaux fusionnés, mais ils se montrent plus prudents que leurs semblables à Urdevar. Ils imaginent également que de puissants avatars des Dieux Sombres produisent cette énergie, mais s'attendent à ce que ces avatars soient cruels et arbitraires. Ils veulent prendre contact avec leurs "nouveaux chefs", mais pas se faire décapiter pour impudence. Ils ont donc décidé d'observer les "avatars" pendant quelque temps, puis de gagner progressivement leurs faveurs par une série d'offrandes et de marques de respect.

Au début de cette séquence, réalisez un test secret d'**Int** pour tout personnage possédant la compétence *Sixième Sens*. Si le jet est réussi, dites au joueur concerné que son personnage se sent mal à l'aise, comme s'il était surveillé. D'autres réussites de *Sixième Sens* donnent le même résultat jusqu'à la section "Une Escorte Effrayante", page suivante.

Une Odeur Suspecte

Les hommes-bêtes qui pistent l'équipe se trahissent d'abord par leur **odeur immonde**. En effet, en deux occasions, les monstrueuses créatures oublient de rester sous le vent. Seul le personnage le plus délicat (à vous de juger) devrait être capable de remarquer l'odeur la première fois. La seconde, tout le monde a droit à une bonne bouffée.

Une Présence dans la Nuit

Quand les personnages installent leur campement, ils établissent certainement des tours de garde. Au milieu de la nuit, le vigile entend des bruissements dans les fourrés. S'il projette une source de lumière en direction du bruit, il **entrevoit** une créature bipède, massive et poilue. La lumière se reflète dans ses rétines, donnant l'impression que ses yeux luisent dans l'obscurité.

Dès que le garde réagit, la créature bondit vivement dans les buissons. Si les aventuriers se précipitent à sa poursuite, ils ne trouvent rien.

Des Tambours sur le Yetzin

Lorsque les aventuriers lèvent le camp pour poursuivre leur voyage, ils entendent d'étranges **chants et tambours**. Le son résonne dans les montagnes environnantes, et il est impossible d'en déterminer l'origine précise. *Connaissance des démons* relève une ressemblance avec les tambours qu'utilisent certains démonistes dans leurs rituels d'invocation. Si le PJ compétent réussit ensuite un test d'**Int**, il sait également que ce chant-là est censé tranquilliser le démon invoqué, lui faire savoir que ceux qui l'appellent servent également le même Dieu Sombre. S'il réussit un second test d'**Int**, il se rappelle que ce chant particulier est celui des serviteurs de Tzeentch.

Les personnages joueurs concluront peut-être que des suppôts du Chaos sont en train d'invoquer un démon, mais ce rituel leur est en fait destiné, préparant la prise de contact à venir.

Cartes de Visite

Plus tard ce même jour, les aventuriers trouvent, en plein milieu de la piste qu'ils suivent, six **amas fumants d'excréments tout frais**. Cinq d'entre eux ont sans aucun doute été laissé par des mammifères, le sixième, plus petit, a les couleurs caractéristiques d'une fiente d'oiseau. Les voyageurs reconnaissent l'odeur: une version plus intense des bouffées précédentes.

Les aventuriers risquent d'interpréter cela comme une menace ou une insulte, mais c'est une forme de salutation caractéristique chez les hommes-bêtes. À l'instar des autres animaux, ils utilisent leurs crottes et leur urine comme moyens de communication. Ces amas doivent permettre aux "avatars du Chaos" d'identifier ceux qui leur ont laissé ce message amical.

Un Cadeau Importun

Au milieu de la nuit suivante, un bruit alerte l'aventurier de garde. Cette fois encore, il n'aperçoit guère plus qu'une forme en train de décamper. Quand il éclaire l'endroit d'où venait le bruit, il découvre un tas de pierres grossièrement arrangées en autel. Plusieurs vieux récipients en argile sont posés devant l'autel, tous surmontés d'un couvercle d'herbes tressées.

Quand ils enlèvent les couvercles, les aventuriers découvrent de gros morceaux de **viande crue à l'intérieur des récipients**. S'ils ont assez d'estomac pour examiner la chair de plus près, ils constatent qu'elle est fraîche — ils n'y voient aucun ver. Les os rattachés à la viande sont plus révélateurs — surtout les os des pieds — il s'agit certainement des restes d'un halfeling.

Du point de vue des hommes-bêtes, ce généreux sacrifice doit leur assurer les faveurs des avatars du Chaos. Ils avaient très faim et bien envie de finir ce halfeling eux-mêmes.

Une Escorte Effrayante

Au cours de la journée suivante, les hommes-bêtes se révèlent enfin aux aventuriers. Surgissant d'une cachette (un rocher ou un arbre), ils se précipitent au milieu de la piste. Ils se prosternent devant eux et marmonnent dans la Langue Noire. Quatre des hommes-bêtes sont apparentés aux ours; ils ont un aspect mité et des museaux couverts de cicatrices. Le cinquième, mi-homme mi-cheval, titube de manière inquiétante sur d'affreux postérieurs chevalins. Le sixième arbore une tête de pinson sur un corps maigre irrégulièrement couvert de plumes brunes. Une seconde tête jaillit de son estomac, une très vilaine tête de vautour couverte d'épaisses verrues bosselées, encore enlaidie par un barbillon un peu obscène qui pend sous le menton. Les hommes-ours se nomment Urkus, Abzort, Grumm et Pleth. La créature cheval s'appelle Hinny, l'être à tête de pinson Slurk.

En Langue Noire, les **hommes-bêtes font serment d'allégeance éternelle** aux personnages joueurs, ces grands avatars dépêchés par Tzeentch pour démarrer la destruction du monde.

Si personne ne connaît ce langage, Slurk s'en rend compte et s'exprime alors en occidental. Il est le seul parmi ce groupe d'hommes-bêtes à le parler, et pas très bien:

"Oh grands avatars du Chaos, vous être si malins et maléfiques, nous aimer vous beaucoup et suivre vous toujours. Vous si malins pour ressembler à stupides humains et [Slurk se met à nommer les diverses races représentées dans l'équipe] et pas à créatures du Chaos. Plus facile pour vous de détruire monde! Je être Slurk, votre serviteur fidèle! C'est Hinny, Urkus et Abzort et Grumm et Pleth, qui seront presque aussi fidèles serviteurs que Slurk! Vive Tzeentch! Destruction pour tous!"



Malgré cette démonstration de servilité, les hommes-bêtes ripostent s'ils sont attaqués. Slurk fait cependant exception: il s'éclipse pour revenir harceler les aventuriers par la suite.

Slurk

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	30	42	2	10	30	70	1	30	15	30	05	15	15

Compétences: Esquive, Langue Étrangère — Occidental.

Hinny

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	20	10	2	4	8	20	1	20	05	15	15	15	03

Urkus, Abzort, Grumm et Pleth

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	70	10	7	7	18	20	2	20	10	15	67	62	14

Discussion avec les Hommes-Bêtes

Si les personnages joueurs se montrent hostiles ou réagissent avec colère, les hommes-bêtes se mettent à trembler: "Pitié oh pitié ne nous frappez de votre terrible colère!"

Les hommes-bêtes n'acceptent en aucun cas de croire que les aventuriers sont autre chose que des avatars du Chaos. Après tout, la puanteur de Tzeentch dégouline d'eux comme la sueur par un jour de chaleur. Si l'un d'eux nie être un agent du Chaos, Slurk (ou un des hommes-ours si le PJ parle la Langue Noire) répond: "Vous si malins et maléfiques pour dire que vous pas servir Tzeentch, quand nous tous savoir que est pas vrai! C'est bien de garder les secrets! De toute façon nous vous suivre, et dire à personne que vous aller détruire le monde!"

Les personnages joueurs demanderont peut-être pourquoi les hommes-bêtes pensent qu'ils servent Tzeentch: "Vous nous testez, pour voir si nous sommes aussi cruels et rusés qu'il le faut pour servir de grands champions du Chaos tels que vous! La puanteur du Chaos, elle pulse en vous, elle a assailli nos narines à des kilomètres de distance, elle nous a enivrés de plaisir! Tous finiront par venir vous servir. Où que vous alliez, les hommes-bêtes sentiront votre belle puanteur maléfique, viendront se prosterner devant vous. Tous les hommes-bêtes viendront se joindre à vous, vous suivront quand vous nous enverrez anéantir l'infecte Vieux Monde! Stupide Empire! En cendres il sera réduit. Beaucoup de cadavres nous mangerons!"

Les hommes-bêtes ne disposent d'aucune information utile sur les cristaux, dont ils n'ont jamais entendu parler.

S'ils sont interrogés sur l'imminente fin du monde, ils se mettent à sauter sur place et à saliver d'impatience. "Cela nous est apparu dans nos rêves. Le démon au-delà du voile nous a murmuré à l'oreille, et nous a dit que cela allait arriver. Tout sera dévoré! Tout!" Poursuivez ces baragouinages aussi longtemps que nécessaire.

Un personnage joueur pourrait leur demander pourquoi ils sont impatients de voir la fin du monde: après tout, cela signifie qu'eux aussi mourront. "Vous êtes si rusés de nous tester, pour être sûrs que nous sommes de vrais hommes-bêtes. Vous connaissez la réponse — la vie est une horreur, rien que de la douleur et de la

souffrance. Nous n'existons que pour détruire, afin qu'il ne reste rien. Nous saluons tous Tzeentch, notre sauveur! Avec votre aide, il nous sauvera tous de la honte de l'existence! Il nous sauvera tous!"

Chasser les Hommes-Bêtes

Enjoints de s'en aller, les hommes-bêtes supplient et se prosternent. "O misère et blasphème! On ne pouvait nous faire pire insulte que cela! Laissez-nous vous servir. Laissez-nous lécher le dessous de ce que vous voudrez!"

S'ils reçoivent l'ordre de partir au nom de Tzeentch, ils s'exécutent à contre-cœur. Toutefois, ils continuent de suivre les aventuriers et se manifestent pratiquement tous les jours pour les supplier de revenir sur leur décision. Ils apparaissent de préférence aux moments les plus gênants. Si les aventuriers tentent par exemple de convaincre un trappeur nerveux de les laisser s'abriter dans sa cabane pour la nuit, les hommes-bêtes surgissent à l'instant où le trappeur allait accepter.

Adopter les Hommes-Bêtes

L'équipe décidera peut-être que la meilleure façon de régler le problème des créatures du Chaos est d'accepter leur allégeance. Les hommes-bêtes refusent d'accomplir des missions visiblement vertueuses, mais se font une joie d'exécuter des tâches quelconques ou vaines. Dès qu'ils ont fini, ils reviennent demander d'autres ordres. Ils se battront volontiers à la place des aventuriers; c'est ce qu'ils s'attendent à devoir faire. Hormis Slurk, ils sont prêts à combattre jusqu'à la mort.

Les PJ risquent d'apprécier un peu trop d'avoir un groupe de monstres redoutables, prêts à exécuter leurs quatre volontés. Chaque fois qu'ils montrent trop de suffisance, rappelez- leur la nature bestiale et chaotique de ces êtres. Mettez en scène des rites répugnants à la gloire de Tzeentch, des menaces contre les PNJ qu'ils cherchent à courtiser, des attaques et des meurtres d'innocents.

Si les aventuriers se montrent complaisants envers les comportements chaotiques, vous risquez de voir l'aventure dérailler. Pour prévenir ce genre de dérapage, les personnages religieux sont visités par des rêves que leur dieu leur envoie pour les rappeler à leurs devoirs; si un Prêtre ou un Druide continue sur cette voie, privez-le de sortilèges. Pour les autres personnages, quelques cauchemars dans lesquels ils se voient devenir homme-bête devraient suffire à les ramener sur le chemin de la vertu. Si les alignements interviennent dans votre campagne, ne craignez pas de menacer les PJ de changement d'alignement — pour les personnages loyaux en particulier, la marge est particulièrement étroite; accepter une escorte d'hommes-bêtes ne peut que les rapprocher du Chaos.

Personnalités

Les ours sont des créatures lourdes, aveuglément stupides qui ne remettent jamais en question le comportement ou les motivations des aventuriers. Ils aiment se battre, manger, rudoyer les autres et dormir. Tous les quatre luttent sans arrêt pour dominer les autres, et se battent entre eux quand ils s'ennuient. Ils s'ennuient très facilement.

Hinny est une créature faible et craintive, en proie à des douleurs constantes. Il gémit quand il est épuisé physiquement ou mentalement, c'est-à-dire presque tout le temps. Il exécute les quatre volontés du plus féroce personnage alentour.



Slurk est plus compliqué. C'est le plus malin et le plus déterminé des hommes-bêtes, et quelque chose le trouble chez les aventuriers — une impression de loyauté et de conscience. À leur contact, il renonce peu à peu à ses comportements chaotiques pour se consacrer au bien-être de ses nouveaux amis. Il ne devient jamais véritablement bon: il est prêt à se sacrifier pour ses camarades, mais pas pour une grande cause.

Les deux têtes de Slurk sont capables de parler, et au début leurs personnalités ne diffèrent que légèrement. La tête sur les épaules (le pinson) est celle qui discute: elle ne demande qu'à satisfaire ses maîtres avec humilité. La tête qui sort de son estomac (le vautour) se fait remarquer pour son mauvais caractère et son pessimisme. Elle marmonne de temps à autre que toute cette entreprise est condamnée. Elle s'attend en permanence à voir surgir les "forces idiotes de la Loi" qui les écraseront tous.

C'est la tête de pinson qui renie le Chaos en cours d'aventure. Slurk le pinson devient progressivement plus optimiste, plus positif et se dispute avec Slurk le vautour pessimiste. La tête de vautour remâche toujours plus ses prédictions fatalistes, auxquelles vient s'ajouter la crainte que le comportement de la tête de pinson ne fasse tuer les deux Slurk par les aventuriers, d'autres hommes-bêtes ou d'autres serviteurs du Chaos.

Les personnages joueurs n'ont pas à s'apercevoir immédiatement de cette dissension chez Slurk. Attendez une pause appropriée de l'action pour leur faire tomber cela dessus. Amusez-vous à jouer les deux têtes ennemies; cette créature vous donne l'occasion d'insérer des intermèdes comiques jusqu'au final, où elle devrait se sacrifier pour le bien des personnages joueurs, un grand moment d'émotion.

Vous devez donc tout faire pour garder Slurk en vie jusqu'à la fin de l'histoire. Sa mort prématurée ne ruine pas l'aventure, mais elle supprime une scène des plus distrayantes. Slurk évite le combat chaque fois qu'il le peut et ses caractéristiques lui donnent de bonnes capacités de défense si vous ne parvenez pas à lui éviter celui-ci. Si nécessaire, prenez quelques libertés avec les règles.

Renforts

Si ces hommes-bêtes sont abattus alors qu'ils servent les personnages joueurs, d'autres arrivent pour prendre leur place, attirés par l'énergie du cristal. Lancez 1D6 dans la table suivante afin de déterminer quel type d'homme-bête se présente. Si le résultat est "Ours", les caractéristiques vous sont fournies plus avant. Les caractéristiques des autres types vous sont données ci-après.

Type d'Homme-Bête

1D6	Espèce
1	Blaireau
2	Ours
3	Renard
4	Chèvre de montagne
5	Serpent
6	Araignée

Blaireau

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	48	20	5	6	12	50	3	30	20	26	40	68	15

Mutation : Les griffes infligent 1D8 points de dommages.
Personnalité : Les hommes-bêtes blaireaux sont têtus, sur la défensive et vite en colère. Ils discutent avec les aventuriers et contestent leur jugement.

Renard

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	55	4	5	11	31	1	40	27	44	33	24	60

Mutation : Leur morsure peut inoculer la rage : les victimes qui échouent à un test de Contagion gagnent 1D6 Points de Folie en 1D6 semaines. Leurs joueurs doivent effectuer un test de Contagion par morsure réussie, mais les effets ne se cumulent pas s'ils ratent plusieurs tests.
Personnalité : Insidieuses et subversives, les créatures renards suivent les ordres des aventuriers à la lettre, mais pas nécessairement dans l'esprit. Ils désobéissent sans hésiter si une opportunité de profit personnel et immédiat se présente à eux.

Chèvre de Montagne

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	29	6	8	17	30	1	59	14	13	13	46	16

Mutation : Aucune, hormis l'apparence bestiale.
Personnalité : D'une inébranlable loyauté tant que les aventuriers maîtrisent la situation, les hommes-bêtes chèvres ne peuvent s'empêcher d'attaquer leurs chefs quand ceux-ci s'affaiblissent. Ils risquent de se retourner contre l'équipe si les PJ sont blessés ou en mauvaise posture.

Serpent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	48	10	4	4	10	70	1	62	18	19	13	17	20

Mutation : Crochets — ignorez les armures quand le résultat du jet de CC est inférieur ou égal à 15. Poison — tout coup qui inflige des dommages à l'adversaire lui impose un test contre le Poison ; en cas d'échec, ses **CC**, **CT**, **I** et **Dex** sont réduits de 10 points pendant 1D6 jours. Les doses supplémentaires ont des effets cumulatifs.
Personnalité : Froids et calculateurs, les hommes-bêtes serpents risquent de se rendre compte que les aventuriers ne servent pas réellement Tzeentch. Ils attaquent alors si l'occasion se présente ; sinon, ils se contentent de disparaître entre les arbres.

Araignée

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	53	10	4	8	10	61	2	64	13	18	17	19	14

Mutation : Porte deux attaques par round ; la première avec sa Toile, la seconde est une Morsure Venimeuse.
- Toile d'Araignée — immobilise l'adversaire si le coup est effectivement porté.
- Morsure Venimeuse — les dommages de base sont de 1D3 si la victime réussit un test contre le Poison, de 1D12 si elle le rate.

Personnalité : L'homme-bête araignée est un grand prédateur ; il ne résiste pas toujours à la tentation de croquer un PNJ indispensable ou un aventurier vulnérable.

Chapitre 6

La Hutte sur La Montagne



Dans ce chapitre, les personnages joueurs effectuent le difficile voyage jusqu'à la hutte de Zockri tout en haut de la montagne. Obstacles naturels et créatures hostiles se liguent contre eux.

Quand ils rencontrent enfin Zockri, ils découvrent un nain très âgé, dévoré par la culpabilité et le dégoût de soi; Zockri n'a aucune envie de les aider.

Les aventuriers doivent pourtant sortir Zockri de son apathie et le convaincre de révéler l'origine des Pierres du Destin.

La Serre du Faucon

Tout comme pour le village d'Urdevar, l'emplacement exact de la Serre du Faucon dans les montagnes de la Voûte est laissé à votre discrétion. Prenez garde de laisser la distance nécessaire aux diverses scènes du chapitre précédent et aux digressions décidées par vos joueurs. Dès que vous en avez fini, passez directement aux événements de ce chapitre en commençant par un peu d'escalade et quelques défis périlleux de cette nature sauvage.

D'où le Nom

La Serre du Faucon tire son nom des nombreux faucons immenses qui nichent dans ses contreforts. Ces oiseaux sont plus malins que la plupart des autres faucons; ils ont appris à chasser ensemble, ce qui leur permet d'attraper plus de proies et d'être encore plus nombreux à vivre à cet endroit. Ils ont également appris à protéger leurs nids suite aux déprédations d'une bande locale de gobelins, les Gobe-Œufs.

Les nids des faucons sont installés dans les petites alcôves naturelles d'une paroi rocheuse, d'une dizaine de mètres, qui surplombe la piste menant au sommet. Quand les aventuriers s'approchent, les **faucons les attaquent en piqué**. Ils sont trop nombreux pour être comptés et vous n'avez pas besoin de caractéristiques précises pour gérer cette rencontre.

Chaque faucon possède l'équivalent de la compétence *Esquive* et une **I** de 75. Toute attaque en **CT** réussie contre un faucon l'élimine. Notez soigneusement tous les faucons abattus. Les attaques de **CC** sur les faucons en piqué sont vouées à l'échec, mais cela ne vous empêche pas de demander au joueur de lancer les dés.

Chaque personnage est visé 1D3 fois par round. Les faucons ont appris à repousser les gobelins en leur fonçant sur la figure pour essayer de planter leurs redoutables serres dans leurs yeux. Ceux qui portent un casque couvrant les yeux ne sont plus attaqués après le premier round. Ceux qui se couvrent d'écharpes, de bandeaux et autres protections improvisées ne sont plus visés dès qu'au cours d'un même round toutes les attaques de faucon échouent. Ils auront toutefois du mal à voir correctement et risquent de quitter la piste. S'ils enlèvent leurs protections, les faucons les attaquent de nouveau.

Chaque faucon qui attaque en piqué a 10 % de chances de crever un œil. S'il échoue, l'attaque reste sans effet. Les personnages qui perdent un œil perdent en même temps la vision binoculaire nécessaire à la perception de la perspective; leur **CT** est réduite de 20, mais ne peut pas descendre en dessous de 5. Ils subissent une pénalité similaire pour tous les tests nécessitant de voir au loin. Jusqu'à ce qu'ils soient soignés, ils subissent également une pénalité de -10 à toutes leurs attaques. Toutes les compétences dépendant de la vision, comme les avantages de la Vision Nocturne, sont annulées.

Les personnages qui perdent les deux yeux sont définitivement aveugles et incapables d'accomplir la plupart des tâches physiques que l'on attend d'un aventurier. Ils sont a priori bons pour la retraite. Une fois la menace des cristaux éliminée, leurs compagnons entreprendront peut-être la grande quête qui leur rendra la vue. Si leurs yeux sont régénérés, ils pourront retourner à l'action.



Il existe plusieurs moyens pour mettre un terme à cette rencontre :

1. Tuer au moins dix faucons; ils cessent alors d'attaquer.
2. Traverser en courant le territoire des faucons, malgré les attaques. Cela représente un sprint de 140 mètres. Voir la table de déplacement dans *WJRF*, p. 73.
3. Faire demi-tour et trouver une autre piste.
4. Utiliser un sort ou un pouvoir des cristaux efficace sur une zone, tel que *Rupture*.

Si les joueurs imaginent une autre solution raisonnable, acceptez-la.

En Route pour le Sommet

Une fois franchi le territoire des faucons, les aventuriers vont gravir pendant deux jours les pentes de plus en plus abruptes d'une montagne glacée. Le terrain est considéré comme *difficile* (*WJRF*, p. 74). À condition de prendre leur temps, ils ne devraient pas subir de dommages pendant leur ascension. Il est impossible de se déplacer à une allure rapide.

Vers des Glaces

Des **parasites** se dissimulent dans la neige qui couvre la surface glacée. Ce sont de minuscules larves blanches, d'environ 3 millimètres de long. Ces vers des glaces restent à l'état dormant jusqu'à ce qu'ils sentent une chaleur corporelle dans le voisinage. Ils se dirigent alors vers cette source de chaleur, puis sautent sur les pattes des animaux qui passent (ou, dans ce cas, sur les pieds des gens). Sous leur bouche, une ventouse leur permet de s'accrocher au pelage des animaux ou, s'il le faut, aux vêtements et armures. Ils gravissent alors cette surface jusqu'à trouver de la chair dans laquelle ils s'enfoncent en ne laissant que la trace d'une piqûre d'épingle.

La larve se nourrit de chair pendant plusieurs jours puis commence à se transformer en chrysalide en utilisant le tissu musculaire de son hôte comme un cocon. Dès la deuxième journée, sa présence provoque des douleurs atroces dans la partie concernée, habituellement la jambe. Les personnages affectés subissent une réduction de leur Mouvement et des pénalités à toutes les actions engageant les jambes (telles que le combat) qui sont fonction de leur Endurance :

Endurance du Personnage	Pénalité au Mouvement	Pénalité aux Actions
10+	Aucune	-5
7-9	-1	-10
3-6	-2	-15
1-2	-3	-20

Cette période dure 1D6+2 jours. La larve se transforme ensuite en un scarabée à carapace blanche, qui traverse la chair et la peau de l'hôte pour sortir, lui infligeant 1D3 points de dommages. L'Endurance et l'Armure n'interviennent pas. Choisissez un moment approprié pour cet événement horrible et décrivez-le en détail.

Si les hommes-bêtes sont du voyage, Slurk prévient les aventuriers de la menace que représentent les vers des glaces. Les personnages joueurs qui possèdent la compétence *Pathologie* ont droit à un test d'**Int** pour connaître l'existence de cette menace. Les autres peuvent aussi faire le test d'**Int** mais avec un modificateur de -30, ou de -15 s'ils sont natifs des Voûtes.

L'astuce, avec les vers des glaces, c'est de les repérer lorsqu'ils sont encore accrochés aux vêtements ou à l'armure, puis de les brûler avec une brindille enflammée (une torche fera aussi l'affaire, mais l'utilisateur risque de se brûler.) Si l'équipe est avertie de la présence des vers des glaces, accordez à chaque personnage un test d'**I** toutes les 3 heures de marche. (En considérant que les voyageurs se déplacent à une allure prudente, ce qui est le plus raisonnable avec ce terrain. S'ils vont à une allure normale, faites faire le test toutes les 90 minutes de temps de jeu.) Une réussite indique que le personnage repère leurs déjections sur la glace et les évite ou qu'il détecte un ver sur son armure ou ses habits. En cas d'échec, il est contaminé et subit les effets décrits ci-avant.

Les aventuriers qui savent quoi chercher peuvent repérer sur leur peau les éventuelles traces de piqûre laissées par le ver. S'ils ont été contaminés et ne disposent pas de moyens extraordinaires pour éliminer les parasites — comme le sort druidique *Anti-Parasites* — ils ne peuvent s'en débarrasser qu'en cautérisant leur chair, ce qui leur coûte de 2 points de dommages (ne tenir compte ni de l'Endurance ni de l'Armure) et des pénalités de -1 au Mouvement et de -10 à toutes les actions physiques engageant les jambes pendant 1 jour.

Nuit de Glace

L'ascension jusqu'à la hutte de Zockri ne peut se faire en un jour. Arrivés à mi-hauteur de la montagne, le soleil se couche et les aventuriers se rendent compte qu'ils sont trop fatigués pour aller plus loin : ils doivent établir un camp pour la nuit. Demandez aux joueurs comment leurs personnages comptent se protéger du froid. Si l'un d'eux est capable de lancer Zone de Chaleur, leur problème est résolu. Sinon... Ont-ils une tente ? Disposent-ils de couvertures très épaisses ? Sont-ils prêts à se déshabiller complètement et à se blottir dessous ? Ont-ils assez de combustible pour entretenir un feu toute la nuit ? Ceux qui montent la garde peuvent-ils rester au chaud ?

Si les précautions prises pour se protéger du froid extrême ne vous satisfont pas, les aventuriers doivent réussir des tests d'Endurance ou souffrir de **gelures ou d'hypothermie**. L'échec est indiqué par un résultat de 1D10 supérieur à l'Endurance. Soustrayez le score en Endurance de ce résultat ; vous obtenez les dommages subis par le personnage, sans modification par l'Armure ou l'Endurance. Si ces dommages sont inférieurs ou égaux à 3, le personnage souffre d'engelures ; s'ils sont au moins égaux à 4, il souffre d'hypothermie.

Exemple : Cailission Œilargent a un score de 3 en Endurance. Son joueur lance 1D10 et obtient un 3 ; ce résultat est égal à l'Endurance d'Œilargent qui ne subit aucun dommage. Giuseppi Tollucci a le même score de 3 en Endurance. Son joueur lance 1D10 et obtient un 5. Le résultat est supérieur à l'Endurance, et son personnage subit donc des dommages d'un montant égal à Résultat moins Endurance, ce qui fait 2 points ; il souffre de gelures, mais pas d'hypothermie.

Les aventuriers souffrant de gelures se voient infligés une pénalité de -5 en **CT**, jusqu'à guérison complète.

L'hypothermie pose un problème plus sérieux ; les principaux symptômes sont comportement irrationnel, alternances brusques entre agitation et léthargie, maux de tête, vision floue, crampes abdominales, crises de tremblement et perte de la coordination. Les personnages affectés subissent une pénalité de -10 en **CC**, **CT** et **Dex** jusqu'à guérison complète. Ils gagnent aussi un nombre de Point de Folie égal à la moitié des dommages ; ces points *ne* disparaissent *pas* à la guérison.

Pour soigner les gelures, le personnage doit disposer d'une bonne réserve d'eau et de moyens de la faire chauffer. (Le traitement implique l'application progressive et soigneuse d'eau chaude sur les surfaces affectées.) Celui qui applique le traitement doit réaliser un test d'**Int** (+20 avec la compétence *pathologie*), l'Endurance de la victime faisant office de bonus. Sur une réussite, tous les dommages dus aux gelures sont annulés. Il n'est possible de traiter l'hypothermie qu'avec un abri adéquat et une réserve de couvertures ou de fourrures chaudes et sèches immédiatement disponibles. Le soigneur ramène progressivement la température du corps de la victime à la normale. Il doit effectuer un test d'**Int** à -10 (+15 avec *pathologie*) l'endurance de la victime faisant office de bonus.

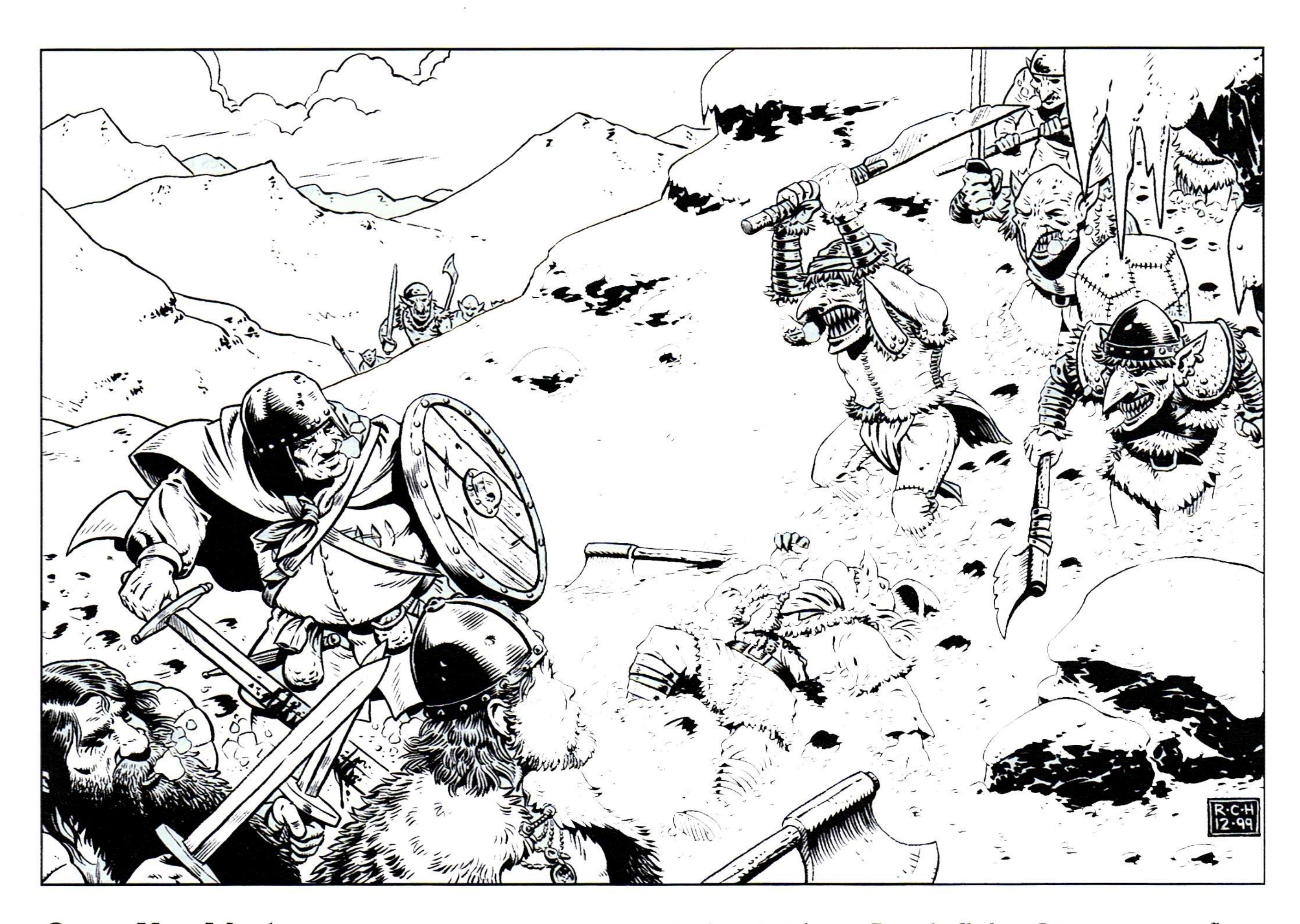
Carnage Optionnel

Si vos joueurs se plaignent du fait qu'ils n'ont pas eu l'occasion de tuer quelque chose depuis longtemps ou de piller un bon trésor, faites intervenir cette rencontre. Sinon, passez au 'Coup du Glacier' page suivante.

Pendant qu'ils gravissent le glacier, les personnages sont attaqués par une bande de gobelins. Ils s'appellent les Gobe-Œufs parce qu'ils ont l'habitude de piller les nids des faucons. Cette partie de la montagne est trop inhospitalière pour y vivre, mais elle possède une grotte bien pratique où leur chef cache ses butins.

Le chef et ses principaux guerriers repartent justement de cette grotte au trésor quand ils voient les aventuriers et décident de les attaquer. Ils surgissent de la cavité quand les voyageurs ne sont plus qu'à 30 mètres. Ils se servent de leurs arcs jusqu'à ce qu'ils soient à 10 mètres, puis lancent des fioles d'huile. Ce ne sont pas des cocktails Molotov ; l'huile, dont la température de congélation est très basse, colle à la peau et inflige des dommages par gelure. Les gobelins sont experts dans le lancer de ces bombes glacées et n'ont pas à faire de test de Risque quand ils les envoient. Les portées sont les mêmes que pour une bombe normale : 2/6/10. Chaque bombe qui touche inflige 1D3 points de dommages, l'Endurance et l'Armure n'apportant aucune protection.

Quand les PJ atteignent l'entrée de la grotte, les gobelins attaquent avec leurs épées. Ce sont des spécimens particulièrement robustes, surtout leur chef, Grutto Vent-Mordant.



Grutto Vent-Mordant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	43	5	6	12	57	2	42	39	24	24	26	21

Grutto possède un **casque magique** qui lui assure 2 points de protection sur la tête. L'objet est petit, mais visiblement pas prévu pour un gobelin (il serait parfaitement adapté pour un nain ou un halfeling), et des bandes de cuir le maintiennent sur sa tête. Grutto porte une chemise de mailles à manches longues qui lui donne 1 point de protection sur le tronc et les bras.

Autres Gobelins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	41	4	5	9	50	1	37	29	20	20	20	18

Les autres gobelins portent des vestes de cuir et des cagoules qui leur assurent 0/1 point de protection sur la tête, le tronc et les bras.

La Grotte au Trésor

La meilleure pièce du butin, c'est le casque de Grutto. Hormis cela, des sacs renfermant au total 50 pistoles d'argent gisent sur le sol de la grotte de glace. Un des sacs recèle aussi un parchemin magique pour le sort *Zone de Chaleur*. Dans un autre, un flacon de céramique contient une potion gelée. Dégelée, c'est un breuvage maudit, une *potion de futilité*. Elle n'a pas d'effet particulier quand elle est consommée, mais elle bloque tous les effets de la *prochaine* potion non-maudite que le personnage boira.

En fait, Grutto a adroitement caché l'essentiel de son trésor : le reste est entreposé dans les grandes pellicules de glace qui forment les parois de la grotte. En grattant laborieusement la surface gelée, les personnages peuvent dégager 20 CO par heure. Chaque heure passée à travailler dans ce lieu demande hélas un test contre les gelures ou l'hypothermie, comme dans le paragraphe "Nuit de Glace", p. 38. Un total de 154 CO est dissimulé dans les murs. Si les personnages ont un moyen de faire fondre toute la glace sans faire fondre l'or, ils peuvent mettre la main dessus avec un minimum de risque.

Le Coup du Glacier

Aucun glacier digne de ce nom n'est dépourvu de crevasse ; et aucune aventure hivernale ne peut se passer de cécité des neiges. Au début de la deuxième journée de voyage (ou après la rencontre avec les gobelins), le soleil qui se cachait derrière un gros nuage noir apparaît brusquement, provoquant un violent reflet de lumière qui **éblouit** tous les personnages. Chacun d'eux doit effectuer un test d'Endurance x10 ; ceux qui le ratent sont momentanément aveuglés. Choisissez parmi ceux-là celui qui a le moins de Points de Destin, en vous remettant au hasard des dés en cas d'égalité. Le perdant **tombe dans une crevasse**, une profonde fissure dans le glacier.



Encordés

Si les joueurs ont précédemment mentionné que tous leurs personnages se sont attachés les uns aux autres avec des cordes fixées autour du torse, le maladroit a de la chance. Ses compagnons n'ont qu'à tirer sur la corde pour le secourir. Quiconque se tient sur le bord de la crevasse a droit à un test de **Force** x10 pour le ramener à la surface. Les personnages peuvent combiner leurs efforts, et ajouter ainsi leurs **Forces**. Toutefois, et à moins que les joueurs ne spécifient que l'action est menée avec prudence, il existe un risque **d'asphyxie** dû à la pression qu'exerce la corde sur la poitrine du personnage joueur. Autorisez quiconque suit ou a suivi une carrière de Forestier à réaliser un test d'**Int** ; sur une réussite, il sait comment remonter prudemment quelqu'un qui est encordé.

Sans précaution particulière, le personnage qui est tombé dans la crevasse doit réaliser un test d'**Endurance** x10, avec une pénalité égale à trois fois la **Force** combinée de tous ceux qui tirent sur la corde. En cas d'échec, il subit 1D6 points de dommages dus à l'étouffement, que ne réduisent ni l'Armure ni l'**Endurance**.

Pas de Corde

Si les PJ n'ont pas pris la précaution de s'encorder, la victime tombe beaucoup plus profondément dans la crevasse et subit les dommages d'une chute de 3 mètres. (Voir les règles *WJRF* p. 75 ou *L'Écran du Maître de Jeu*). Si elle est blessée, elle perd aussi connaissance.

Dans ce dernier cas, les sauveteurs doivent descendre dans la crevasse et attacher une corde autour de sa poitrine, puis regrimper à la surface. Considérez les côtés de la crevasse comme une paroi verticale de 3 mètres ; ils sont si glissants que ceux qui n'ont pas de chaussures cloutées subissent une pénalité de -10 à leurs tests de Risque, à la montée comme à la descente.

De Plus en Plus Froid

Les crevasses sont très froides. Quiconque passe plus d'un round à l'intérieur doit réaliser un test contre les gelures ou l'hypothermie, comme expliqué dans la section "Nuit de Glace", p. 38.

Effets de l'Aveuglement

Quand le problème de la crevasse est réglé, certains personnages souffrent encore de cécité des neiges. Leurs yeux se montrent sensibles aux reflets et s'irritent facilement, toutes les couleurs sont perçues avec des nuances de rouge ou de rose.

La gêne due à cet état inflige une pénalité de -5 à tous les tests en pourcentage (ou de -1 à tous les tests se faisant avec 1D6 ou 1D10) jusqu'à ce que le problème soit traité. Il suffit à quiconque possédant la compétence *pathologie* de réussir un test d'**Int** pour connaître le traitement : le problème disparaît de lui-même après un certain temps passé dans l'obscurité.

Surface Lisse

Le soleil se couche en créant des reflets orange et violets sur les glaciers de la Serre du Faucon, quand les aventuriers voient enfin la hutte de Zockri. Plantée exactement au sommet, c'est une frêle structure de bois d'une pièce, perchée à moins d'un mètre au-dessus de la neige sur des pilotis de bois s'enfonçant jusque dans le glacier. Sur le côté, à quelque vingt ou trente mètre à l'ouest, plonge une falaise de six mètres de haut.

Toc Toc

Quand les aventuriers finissent par frapper à la porte de Zockri, ils constatent que le vieil ermite est loin d'être accueillant. "Allez-vous en !" crie-t-il sans même se déranger pour venir ouvrir. Si les personnages se disputent avec lui pendant un moment, rappelez à quel point il fait froid et demandez des tests supplémentaires pour résister aux gelures et à l'hypothermie. La seule manière de se faire ouvrir la porte est d'annoncer à Zockri que l'on possède les quatre cristaux, et que les pierres ont fusionné. La porte s'ouvre alors immédiatement en grand et un nain apparaît, l'air terrifié. "Entrez ici, maudits idiots !"

Accueil Glacial

L'intérieur de la hutte, à peine trois mètres sur trois mètres soixante, est entièrement couvert de fourrures. Un petit feu brûle dans un fourneau de métal, et Zockri y rajoute quelques précieuses bûches si les aventuriers le lui demandent avec suffisamment de gentillesse — et si l'un d'eux réussit un test de **Soc**. Il les laisse autrement frissonner. Sans surcroît de feu, la température de la pièce est basse, mais pas dangereuse.

Une fois les aventuriers à l'intérieur, Zockri paraît désorienté et perdu dans ses pensées, comme s'il avait oublié pourquoi il les a laissé entrer. Ce nain antique a une apparence incroyable ; sa peau, parcheminée et desséchée, colle à son crâne et à ses os. Sa barbe jaunâtre est si longue qu'elle traîne sur le plancher, ramassant la poussière. De petites bêtes rouges se promènent dedans. Ses ongles sont longs et décolorés. Ses yeux brillent toutefois d'intelligence, et de peur.

Avant que vous lisiez le dialogue suivant, calculez le nombre d'années qui se sont écoulées entre la date de votre campagne et l'an -1500. Inscrivez ce nombre dans le blanc du paragraphe suivant.

Enfin, Zockri s'exprime : "J'ai attendu pendant plus de quatre mille ans que vienne ce jour, ____ ans, pour être précis. maintenant que le moment est venu, j'ai oublié ce que je comptais faire. Dois-je vous aider ou laisser faire ? Laisser tout se terminer enfin ?"

L'Exil de Zockri

Zockri vit ici depuis des milliers d'années, depuis qu'il a contribué à la création des Cristaux du Pouvoir qui ont entraîné le déclin de la civilisation naine. Désireux de se punir pour sa sottise, il a choisi ce lieu inhospitalier pour y mourir et s'y est bâti une hutte afin d'attendre la mort. Les pilotis ajoutent au châtiment : aucune autre structure ne pourrait l'éloigner autant des conduits souterrains de son enfance que cette hutte.

Zockri vit dans le tourment depuis le Temps des Malheurs. La mort refuse de venir le prendre. Il passe toutes ses journées à ruminer ses pensées et à jurer, entretenant une rancune éternelle envers lui-même. Ses contacts avec le monde extérieur se limitent à une visite annuelle des membres de la Confrérie du Souvenir (voir p. 45), une visite qu'il tolère à peine. Chaque année, ils viennent lui demander si quelqu'un est venu se renseigner sur les cristaux ; chaque année, il leur répond par la négative. Ils lui apportent des vivres et le laissent dans sa solitude.

Il n'a pas besoin de grand-chose en matière de ravitaillement. Il a cessé de s'alimenter depuis des millénaires. mais la famine ne le tue pas. Il s'interdit la lecture et toutes ces activités qui lui permettraient de passer le temps plus agréablement.

Convaincre Zockri

Pour obtenir de Zockri qu'il leur parle, les aventuriers doivent le convaincre qu'il n'est pas vain de vouloir sauver le monde. Demandez aux joueurs des tests de **Soc** jusqu'à ce qu'il cède, ou jugez en fonction de la qualité de leur jeu de rôle. Dès qu'ils ont réussi à le faire changer d'avis, il raconte l'histoire qui suit.



L'Histoire des Cristaux

"Pour comprendre pourquoi nous avons créé les cristaux, comment nous avons pu commettre une si terrible erreur, vous devez comprendre l'époque. La civilisation naine était à son apogée. Ah, si vous aviez pu voir les cités splendides de ma jeunesse ! Les trésors que nous avons mis à jour ! Les secrets que nous avons découverts ! Chaque jour un engingneur nain faisait une nouvelle découverte qui améliorait notre existence, qui rendait notre travail plus efficace, notre temps de repos plus divertissant et plus relaxant. Les succès technologiques des nains d'aujourd'hui ne sont que de pâles reflets de notre grandeur passée.

"Nos ennemis étaient en pleine déroute ; nous pensions les avoir vaincus pour toujours. Nous avions battu les elfes à la Bataille des Trois Tours en l'an — ah, c'est vrai, vous autres humains avez refait le calendrier depuis — et nous les chassions systématiquement de leurs cités pour les renvoyer à Ulthuan. Nous ne nous soucions guère des peaux vertes ; nos cités étaient fortifiées, nos armées puissantes. Nous connaissions les Dieux Sombres du Chaos, mais nous ne discernions pas leurs actions dans le monde. Certains pensaient même qu'ils n'étaient que superstitions, des histoires destinées à effrayer les enfants et les imbéciles. Nous sommes devenus présomptueux, arrogants et suffisants et les graines de notre chute étaient semées.

"J'étais alors un jeune engingneur, sans aucune réputation. Mon père, Zockri l'Aîné, était célèbre pour les merveilles qu'il avait créées, et l'on s'attendait à ce que je devienne aussi un pilier de notre société. J'étais l'apprenti du grand Wismag le Sagace, concepteur de nombreux appareils ingénieux fonctionnant à la vapeur.

"Wismag assembla les plus grands esprits nains pour étudier une nouvelle théorie. Selon celle-ci, il était possible de trouver une nouvelle source d'énergie à côté de laquelle la vapeur paraîtrait insignifiante. Il pensait que cette nouvelle forme d'énergie pouvait être arrachée aux pierres issues de la terre. On la trouverait dans des cristaux — les cristaux du pouvoir. Ces cristaux nous permettraient de manipuler les énergies des éléments proprement dits ! Cela n'avait rien à voir avec la magie — nous autres nains nous moquons bien de cette chose elfe — ses effets seraient si puissants qu'ils éclipseraient les plus grands accomplissements magiques.

"Le processus destiné à perfectionner les cristaux de Wismag prit de nombreuses années. Nous avons construit notre propre complexe souterrain sous la Vallée du Yetzin, où nous avons poursuivi nos essais sans témoins. Nous avons créé des appareils destinés à canaliser l'énergie des cristaux. Je sais que vous pensez que c'est la plus absurde des fantaisies, mais nous avions vraiment découvert un moyen d'envoyer cette énergie dans l'air, où elle pouvait être interceptée et utilisée par toute cité naine équipée des appareils que nous avions conçus.

"Enfin, dix ans après la défaite des elfes, nous étions prêts. Tous les résultats de nos essais étaient positifs. Nous étions sur le point de changer la face du monde, et d'entrer dans un nouvel âge d'or au-delà des rêves de nos pères. Nous avons transporté les appareils récepteurs dans les grandes forteresses des Montagnes-du-Bout-du-Monde.

"Le premier essai devait avoir lieu dans la plus grande d'entre elles, Karaz-a-Karak. J'étais devant le récepteur, prêt à montrer les résultats de cette expérience au fantasque Gotrek Briseétoile. Mes collègues étaient restés dans le site de la Vallée du Yetzin qui abritait l'appareil maître.

"Si vous connaissez votre histoire, vous pouvez deviner le reste. Cela fut une véritable catastrophe. L'appareil de Karaz-a-Karak

explosa, blessant Gotrek Briseétoile et manquant de peu de me tuer. Des vagues d'énergie destructive se répandirent dans toutes les citadelles des Montagnes-du-Bout-du-Monde, provoquant des explosions et des séismes partout où nous avions placé un de nos récepteurs. Ils furent des milliers à périr. Et ce n'était qu'un avant-goût des désastres futurs. Notre civilisation fut bientôt ravagée par une vague d'activité volcanique et sismique. Enflammés par notre vulnérabilité, les gobelinoïdes se sont abattus sur nous, et ce fut la fin de l'âge d'or des nains.

"Et nous en portons la responsabilité, Wismag, moi et nos autres collègues. Si nous n'avions pas créé ces maudits cristaux, si quelque chose n'avait pas si mal tourné, notre civilisation n'aurait pas été détruite. Les cristaux ont été séparés, mais déjà les présages étaient sinistres. Chamans et sorciers disaient qu'on ne pourrait pas garder les cristaux ainsi. Ils étaient destinés à détruire le monde, et ils y parviendraient un jour.

"C'est ma malédiction — vivre et me souvenir. Attendre que les cristaux soient rassemblés par l'inévitable bande d'idiots. Et vous voici, plus idiots que nature. Peut-être tomberez-vous sous une malédiction similaire. Peut-être serez-vous encore là des milliers d'années après que vos actions inconscientes auront détruit tout ce qui vous était cher. Ou vous serez annihilés, avec tous les autres. Considérez-vous comme chanceux si cela arrive, mes amis. Vraiment chanceux.

Questions et Réponses

Voici quelques-unes des questions que les personnages joueurs poseront peut-être, et les réponses de Zockri :

• *Où pouvons-nous trouver le complexe où Wismag a créé les cristaux?* "Les ruines ne sont pas loin d'ici, je vais vous faire une carte. L'endroit s'appelait Karak Vagno. Cela signifie Citadelle de Sagesse." [Zockri dessine une carte ; l'endroit est à quelques jours de marche au nord de Kadar-Gravning.]
• *Pourquoi l'expérience a-t-elle mal tourné?* "Après la Grande Catastrophe, je me suis creusé la tête pendant des centaines d'années pour trouver une réponse à cette question. J'ai revu chaque détail encore et encore, et je n'ai toujours pas compris."
• *Combien d'entre vous travaillaient sur ce projet?* "Nous étions cinq. Wismag, moi, Ulgruld l'Odoriférant, Burgmal Tête-Fendue et Frethrof l'Astucieux."
• *L'un d'entre eux a-t-il pu saboter le projet?* "Pourquoi auraient-ils fait une telle chose?"
• *Un des autres a-t-il survécu?* "Non, ils ont tous péri dans l'explosion qui a détruit Karak Vagno."
• *Est-ce que Karak Vagno est encore habitée?* "Pourquoi le serait-elle? Ce n'est plus qu'un tas de ruines dangereuses."
• *Qu'est-ce qui lie les cristaux au Chaos?* "Qui prétend qu'ils le sont?"
• *Il paraît qu'il existe de nombreuses prophéties qui rattachent les cristaux au Chaos.* "Spéculation, absurdité et superstition. Je suis — j'étais — un engingneur. Je ne crois que ce qui peut être prouvé."
• *Avez-vous parfois des visiteurs?* "Tous les ans, des nains de la Confrérie du Souvenir viennent me demander si quelqu'un est venu me voir à propos des cristaux."
• *La Confrérie du Souvenir? Qui sont-ils?* "Ce sont les nains de Karak Hirn qui ont juré de tuer, si nécessaire, quiconque essaierait de réunifier les cristaux. Nul doute qu'ils vont bientôt vous massacrer."
• *Quelqu'un de remarquable dans cette Confrérie?* "La dernière fois, celle qui jouait les porte-parole était une rousse du nom de Moera Coup-Sûr. Elle semblait avoir beaucoup d'assurance. Je n'ai pas grand-chose à leur dire. Je veux juste qu'on me laisse tranquille."
• *Avez-vous entendu parler des Chevaliers du Feuglacé ou de Mechthild von Stroharm?* "Non."

Quand les personnages joueurs commencent à être à court de questions, mais avant qu'ils n'aient épuisé le sujet, passez à la section 'L'Attaque du Feuglacé', ci-après.

L'Attaque du Feuglacé

Quelqu'un arrache la porte de ses gonds et lance une hache dans la hutte. Elle atteint Zockri en plein visage, qu'elle fend du front à la bouche. Pendant une brève seconde, les aventuriers voient l'agresseur : Mechthild von Stroharm.

Après leur départ du village, Mechthild s'est mise à soupçonner Kostenlos Umlaut de quelque chose. Son attitude avait subtilement changé car il se réjouissait intérieurement de lui avoir damé le pion en indiquant aux aventuriers l'existence de Zockri. Mechthild l'a torturé jusqu'à ce qu'il lui parle de l'érudit nain, et de l'avertissement qu'il a donné aux personnages. Elle sait aussi tout ce que ces derniers ont révélé à Umlaut sur eux-mêmes.

Mechthild a confié Umlaut, en triste état, à la garde de Bertolt Geizhals, au pied de la Serre du Faucon. Avec les autres représentants du Feuglacé, elle a escaladé la montagne en suivant la piste de l'équipe, atteignant ainsi la hutte de Zockri.

Sur la Mauvaise Pente

Revenons au présent. Faites faire pour tous les personnages joueurs des tests d'**I**. Un échec signifie qu'ils sont *surpris* et n'ont pas le temps de réagir. Ceux qui réussissent peuvent accomplir une unique action, de deux secondes ou trois au plus. Il est très difficile de sortir de la cabane, même pour ceux qui se tiennent à côté de la porte. Les événements suivants s'enchaînent rapidement :

Zockri prend la hache en pleine tête et titube vers l'arrière, les bras tournant comme les ailes d'un moulin à vent. Il se heurte à plusieurs des aventuriers surpris. Tous s'écroulent contre le mur ouest, celui côté falaise.

Un terrible grincement retentit. Le plancher se met à pencher vers l'ouest, propulsant la table et la chaise le long de cette nouvelle pente. Tous les PJ doivent réussir un test d'**I** ou perdre l'équilibre et suivre le même chemin que la table. Les pilotis sont en train de céder — ne le dites pas aux joueurs, laissez les deviner.

Mechthild, sur le point d'entrer dans la hutte, interrompt son mouvement et se fige. Le terrible grincement est suivi d'un bruit d'éclatement plus sinistre encore. Mechthild bondit en arrière, loin de la hutte.

Le coup sourd est suivi d'un claquement lorsque la hutte se détache des pilotis et tombe sur la glace. Le moment de silence qui vient alors n'a rien de rassurant et l'on entend bientôt la glace qui frotte sous les planches. La hutte se met à glisser sur la glace à flanc de montagne et prend de la vitesse.

À ce stade, laissez les PJ agir — une seule action rapide chacun. La porte est étroite ; un seul d'entre eux peut sortir. Les conditions pour y parvenir sont décrites dans la section "Sauve Qui Peut !", ci-après.

Puis la cabane atteint le bord de la falaise et s'envole dans les airs. Les aventuriers ressentent l'étrange sensation de l'apesanteur pendant un moment qui paraît une éternité. La structure plane un instant, puis un affreux craquement retentit quand elle heurte le glacier. Tous les personnages encaissent 1D6-1 points de dommages, sans tenir compte de l'armure, au moment de l'impact.

La hutte ne s'arrête pas ; en fait, elle glisse sur la glace comme si la montagne était un gigantesque toboggan. De temps à autre, elle heurte un rocher ou une bosse de glace qui fait tremplin et l'envoie un instant en l'air. Quand elle atterrit, elle roule comme un dé à six faces, et ses occupants se cognent dans tous les coins.

La descente dure 16 rounds, au bout desquels la hutte fait halte au bord de la falaise des faucons. Si quelqu'un tente de sortir avant cela, passez à la section suivante. Si tout le monde reste à l'intérieur jusqu'à l'arrêt final, passez à "Au bord du Gouffre" page ci-dessous.

Sauve Qui Peut!

La porte représente la seule issue possible. Pour arriver à sortir pendant que la hutte se déplace, un personnage doit réussir deux tests consécutifs :
- Un test de **Force** x10 pour se mettre debout ou s'accroupir alors que la hutte rebondit follement sur la pente.
- Un test d'**I** (modificateur de -15 si c'est sur le glacier) pour sauter par l'ouverture.

Les personnages qui réussissent le test de **Force** mais ratent celui d'I perdent l'équilibre et doivent recommencer les deux tests au prochain round.

Sortir de la hutte de cette manière n'est pas une bonne idée. Ceux qui réussissent se retrouvent seuls sur la montagne, probablement sans la tente et les couvertures indispensables pour se protéger du froid. À chaque round de glissade, la cabane parcourt une distance équivalente à 1 heure de marche. Une seule personne peut sortir chaque round ; deux aventuriers qui sortent immédiatement l'un après l'autre se retrouvent à 1 heure l'un de l'autre sur la pente glacée. Vous déterminerez à quelle altitude se retrouvent les personnages quand ils bondissent hors de la hutte en soustrayant le round auquel ils agissent de 16. Le résultat vous indique combien d'heures ils mettront à rejoindre le bas de la montagne. L'épuisement survient à la huitième heure de trajet ; à ce stade, le personnage doit s'arrêter et dormir. Exigez des tests contre les gelures et l'hypothermie (voir p. 38) quand cela vous semble approprié.

Quiconque parvient à sortir de la hutte au tout début, avant qu'elle bascule dans le vide, devra descendre par lui-même toute la montagne. Il lui faut d'abord régler le problème des Chevaliers du Feuglacé : la fuite ou la reddition semblent être les options les plus sûres. Il est possible de transformer un grand objet plat, tel un bouclier, en luge improvisée, mais celui qui le guide doit réussir un test d'**I** pour éviter de s'écraser contre un rocher, un arbre, etc. En cas d'échec, soustrayez l'**I** au résultat du jet de dés, divisez par 10 pour connaître le nombre de points de Blessures perdus par chaque passager. Si l'échec est obtenu sur un doublet, le traîneau est trop endommagé pour repartir, sur un 99 ou 00, il est détruit.

Au Bord du Gouffre

L'accumulation de glace et de neige sur sa proue finit par mettre un terme à la course folle de la hutte. Les occupants se rendent compte que la construction perd progressivement de la vitesse et qu'elle rencontre de plus en plus de résistance. Elle finit par ne plus avancer qu'au ralenti et s'arrête enfin complètement.

Dès que quelqu'un tente de se redresser, la hutte se remet en mouvement et parcourt deux ou trois mètres. Les personnages debout doivent effectuer un test d'**I** chacun ; en cas d'échec, ils retombent par terre. (En réalité, la hutte ayant tourné dans tous les sens, ce que l'on appelle maintenant le "plancher" est en fait un mur. La porte fait désormais face à l'est, à l'opposé du bord de la falaise.) Après une autre glissade, la structure s'arrête de nouveau. Il devrait être évident pour tout le monde qu'elle est encore instable.

Les personnages entendent alors autre chose : les cris des faucons. L'arrivée de la hutte juste au-dessus de leurs nids les a perturbés, et ils



se sont envolés pour venir voir ce qui se passe. Les aventuriers les voient tournoyer dans le ciel par l'encadrement de la porte. Accordez aux joueurs quelques secondes pour comprendre ce que cela signifie. S'ils n'en déduisent pas d'eux-mêmes la position de la hutte, demandez des tests d'**Int**. Le personnage du joueur qui obtient le plus petit résultat comprend la situation.

Les PJ vont devoir sortir de la hutte sans la faire plonger par-dessus la falaise. Pour cela, ils doivent, chacun, réussir deux tests d'**I** successifs. Chaque tentative prend 1 round. Le premier test reflète la difficulté de se mettre en position sans faire bouger la hutte ; le second représente l'ascension sur le "plancher" et à travers l'encadrement de la porte.

Tout personnage qui rate un de ces deux tests de plus de 20 points risque de faire basculer la construction. Dans ce cas, la cabane commence à glisser en avant sur la neige tassée. Les autres peuvent tenter de compenser ce qui a provoqué ce brusque mouvement en se repositionnant rapidement ; si tout le monde réussit un test d'**I**, la hutte se stabilise de nouveau et s'immobilise. Sinon, elle s'envole par-dessus la falaise, et les occupants subissent les effets d'une chute de 10 mètres, tels que décrits dans *WJRF*, p. 75.

Le Sort de Zockri

Si tous les aventuriers sortent de la hutte sans l'envoyer par-dessus bord, ils font une découverte choquante. Malgré la hache qui lui fend le visage, **Zockri est toujours vivant**. Il reprend conscience, gémit, tâte la hache toujours plantée dans sa tête et se lamente. "Je ne peux pas mourir !" hurle-t-il, les traits déformés par la douleur. "Je ne peux pas mourir !"

Si les aventuriers tentent de le faire sortir avant que la hutte tombe, il proteste : "Peut-être que la chute m'achèvera." Il se met alors laborieusement debout et fait volontairement en sorte que la structure bascule. Celle-ci va s'écraser dans la neige, avec un bruit assourdi, étrangement doux.



Quand ils vont voir le sinistre, les aventuriers constatent qu'une des planches des murs a éclaté sous Zockri et qu'elle s'est empalée dans le bas de son dos, ressortant à travers ses intestins. Il est toujours vivant, et ses atroces blessures ne peuvent le tuer. Il geint et supplie les personnages de trouver un moyen de détruire les cristaux. "Je ne mourrai que lorsque les cristaux mourront ou quand ils auront détruit le monde, pas avant."

Si les aventuriers plongent par-dessus la falaise avec Zockri, une scène similaire s'ensuit. De même, s'ils sautent tous pendant que la hutte dévale la pente de la montagne, ils découvrent les débris de la hutte au pied de la falaise, et Zockri horriblement blessé au milieu des décombres.

Il est possible qu'ils veuillent traîner Zockri avec eux tout le reste de l'aventure — littéralement : il n'est pas en état de marcher. Il ne veut pas les accompagner, mais n'est pas en état de résister. Il n'a aucune autre information à fournir et critiquera sans ménagement ceux qui font des erreurs ou se montrent indécis.

Quelles que soient ses blessures, Zockri ne peut mourir qu'après la destruction des cristaux. S'il est là quand les aventuriers détruisent les pierres, il arbore un instant un sourire sinistre avant de se désagréger et tomber en poussière.

Et les Faucons ?

Les faucons renoncent à leurs habituelles attaques en piqué. L'incident de la hutte, qui dépasse de loin leurs expériences habituelles, les a effrayés. Si les joueurs se demandent pourquoi leurs personnages n'ont pas à les affronter au retour, demandez des tests d'**Int** qui détermineront si leurs personnages le devinent.

À la Recherche d'Umlaut

Il est peu probable, mais possible, que les personnages joueurs aillent à la recherche d'Umlaut au pied de la montagne. Si la séquence de la hutte s'est déroulée comme prévue, ils n'ont vu que Mechthild et ignorent totalement si Umlaut se trouve ou non avec le reste du groupe sur la montagne. Ils devraient toutefois se douter que Mechthild ne va pas traîner un vieil homme affaibli en haut d'une montagne.

D'un autre côté, si les actions des personnages joueurs vous contraignent à improviser (voir "Autres Choix", ci-après), ils pourraient remarquer qu'Umlaut est absent et décider de partir à sa recherche.

Un personnage disposant de la compétence *pistage* qui examine les traces laissées par son équipe pendant l'ascension constate que d'autres empreintes les entourent. Elles marquent le passage de la bande du Feuglacé, qui a suivi à la trace les aventuriers jusqu'au sommet. Si ce personnage réussit un test d'**I** (à +20), il repère deux séries de traces qui s'éloignent vers un groupe d'arbres à quelque 500 mètres de là.

Bertolt Geizhals et Kostenlos Umlaut sont cachés parmi les arbres. Bertolt s'appuie contre une souche et contraint Umlaut à lui réciter le texte d'une pièce classique. Il lui fait lire tous les rôles et lui jette des mottes de terre quand il n'aime pas l'interprétation d'un ver. Un test d'**Int** (modificateur -15) permet de déterminer s'il repère les aventuriers.

Si on lui en laisse l'occasion, Bertolt se rend sans hésiter. Il sait que tout seul, il ne fait pas le poids face à l'équipe entière. Une fois prisonnier, il n'oppose aucune résistance mais tente de s'enfuir à la première occasion réelle. Si les aventuriers demandent qu'il leur remette son prisonnier, il hausse les épaules et leur tend la chaîne reliée au collier que l'érudit porte autour du cou.

Kostenlos ne possède aucune information nouvelle. Un interrogatoire de Bertolt révèle qu'il n'a guère de faits intéressants à leur offrir.

Les aventuriers peuvent décider d'emmener Kostenlos avec eux ; s'ils ne le font pas, Mechthild et Katrin le recapturent quand elles redescendent du sommet. C'est un individu bien difficile à protéger qui devrait ralentir le groupe. S'il y a un piège ou une embuscade, il s'y jette inévitablement. Il ne devrait pas survivre à l'aventure ; tâchez de rendre aussi pathétique que possible son destin tragique.

Autres Choix

La séquence de la hutte se déroulera tout autrement si les personnages joueurs ne sont pas tous à l'intérieur quand Mechthild von Stroharm se manifeste. La scène est assez divertissante telle quelle et vous devriez amener subtilement vos joueurs à rassembler les personnages à l'intérieur. S'ils tiennent à établir des tours de garde à l'extérieur, faites faire régulièrement des tests contre l'hypothermie et les gelures. Incitez les joueurs à faire rentrer leur personnage pendant la leçon d'histoire de Zockri, afin qu'ils puissent interagir avec lui ; soyez très strict sur l'application de la règle "tu ne peux pas parler si ton personnage n'est pas là".

Si, malgré tout, vous ne parvenez pas à les regrouper dans la hutte, il y aura un combat avec les Chevaliers du Feuglacé. Celui-ci devrait intervenir après que l'équipe a obtenu la carte de Zockri indiquant l'emplacement de Karak Vagno, et les renseignements nécessaires pour passer à l'étape suivante.

Chapitre 7

Les Rancunes Des Damnés

Dans cette section, les personnages joueurs gagnent les ruines de Karak Vagno, le complexe qui a vu naître les Pierres du Destin. À l'extérieur, ils sont pris en embuscade par la Confrérie du Souvenir, une société naine qui veut détruire les cristaux — et quiconque a contribué à leur nouvelle fusion.

Après s'être enfoncés dans le complexe, les aventuriers trouvent le laboratoire originel, où se poursuit une ronde fantomatique et éternelle de récriminations. Les fantômes des nains qui ont participé à la création des cristaux continuent de s'accuser mutuellement. Indifférents aux millénaires, chacun d'eux essaye de faire porter la responsabilité de la catastrophe à l'un de ses collègues. Les aventuriers doivent dénouer cet antique mystère et découvrir comment les cristaux ont pu être contaminés par Tzeentch — et pourquoi.

Le Voyage Jusqu'aux Ruines

Vous avez toute latitude pour ajouter de nouveaux incidents entre la Serre du Faucon et Karak Vagno. Cependant, les personnages sont peut-être suffisamment éreintés pour le moment et les joueurs pourraient apprécier une rapide description d'un voyage sans histoire pour se remonter le moral. D'autres horreurs les attendent, et cette paisible trêve permet de créer un contraste bienvenu.

La Confrérie du Souvenir

Quand ils tentent de pénétrer dans les ruines, les aventuriers tombent dans une embuscade que leur ont tendue les membres de la Confrérie du Souvenir. La Confrérie du souvenir est une organisation formée par des nains de la citadelle de Karak Hirn, dans les Montagnes Noires.

Historique et Objectif

La Confrérie est une sorte de service de renseignements chargé de veiller sur les Cristaux du Pouvoir. Elle a été fondée en -1550, époque de la première séparation des pierres. Des prêtres de Valya au service de Gotrek Briseétoile croyaient que les Cristaux avaient suscité le Temps des Malheurs et prédisaient que divers événements concourraient à rapprocher les cristaux, ce qui provoquerait un désastre encore pire. La Confrérie a été créée pour que des nains vigilants soient toujours prêts à passer à l'action si quelqu'un venait à réunir les cristaux.

Tant que les quatre pierres sont restées séparées, perdues et ignorées du reste du monde, la Confrérie s'est satisfaite de la situation, considérant que c'était ainsi qu'elles étaient les moins dangereuses ; elle n'a donc jamais cherché à les localiser précisément. Elle se tient cependant prête à intervenir sans ménagement au moindre signe indiquant que l'on utilise les pierres ou qu'on les combine. Les événements du dernier siècle lui ont complètement échappé, mais la fusion des Pierres du Destin l'a alertée et elle a battu le rappel de ses forces.

Adhésion

Être membre de la Confrérie est loin d'être une activité à plein temps. Pendant quatre mille ans, ses initiés ont guetté des signes trahissant une combinaison des cristaux, et jusqu'à très récemment, ils n'ont jamais rien trouvé. La Confrérie est devenue une sorte de société honoraire : les guerriers et les prêtres accomplis qui restent fidèles au souvenir des nains impériaux de Karak Ungor sont initiés à la Confrérie avec pompe et cérémonie, une sorte de distinction pour service exceptionnel.

Insigne

L'emblème de la Confrérie est un œil de grande taille. Quatre petits symboles sont placés sous cet œil, éternellement captifs de son regard fixe. Ils représentent chacun un des quatre éléments : une flamme, une vague, un tourbillon de vent et une pierre.

Commandement

Le chef de la Confrérie, Wacref le Mémorisateur, est le seul membre du groupe qui pense encore que l'objectif initial de l'organisation se concrétisera un jour. Un de ses ancêtres a perdu un bras et l'essentiel de sa barbe dans l'explosion de Karaz-a-Karak. Wacref considère que maintenir les cristaux inactifs est vital non seulement pour la civilisation naine, mais aussi pour son honneur familial. Les autres membres le considèrent comme un individu pittoresque, un peu nigaud mais bien intentionné.

Il n'existe qu'une façon efficace de suivre la trace des cristaux : la magie, et il est de notoriété publique que les nains sont de piètres magiciens. Les prêtres de Valya ont bien eu dans le passé des visions sur les cristaux, mais Wacref préfère s'assurer les services de divers visionnaires et oracles non nains pour vérifier que les cristaux restent inactifs.

Développements Récents

Wacref entretient un réseau irrégulier d'agents à temps partiel parmi les nains de l'Empire ; tout en menant leur vie ordinaire, ils guettent les rumeurs concernant les cristaux. Ce sont ces informateurs qui ont entendu parler des conférences de Kostenlos Umlaut et qui les ont signalées à Wacref. Celui-ci a dépêché une de ses équipes pour l'interroger et l'éliminer, le cas échéant. C'est ainsi que l'Empire a eu vent de l'existence des cristaux.

Quand les personnages joueurs ont trouvé la première pierre et commencé à l'utiliser, les prophètes à gages de Wacref se sont mis à trembler de tous leurs membres. Ils ont annoncé que l'on se servait à nouveau des cristaux, dans la Vallée du Yetzin. Wacref a expédié un groupe d'agents dans la Voûte, en leur donnant l'ordre de tuer tous ceux qui paraissaient avoir un rapport, même lointain, avec les Pierres du Destin. Ce groupe, dirigé par Moera Coup-Sûr, s'est rendu à Karak Vigno, en supposant que les détenteurs des cristaux viendraient pour en découvrir les secrets.

Mission au Yetzin

Les individus qui suivent sont des nains influents de Karak Hirn. Ils croient en leur gouvernement et en leur mission. Toutefois, contrairement à la plupart des intervenants de cette aventure, ce ne sont pas des fanatiques. Ils ne font qu'obéir à un fanatique. S'ils se retrouvent en fâcheuse posture face aux aventuriers, ils se replient en espérant que le futur leur offrira une occasion plus favorable.

La Confrérie et la Guerre au Royaume des Nains

La Confrérie du Souvenir dépend du royaume nain traditionaliste qui apparaissait, au bord de la guerre civile, dans *La Guerre au Royaume des Nains*, le quatrième épisode de cette série. À cette occasion, les aventuriers s'étaient peut-être retrouvés alliés ou ennemis de la faction royaliste, suivant leur attitude envers le prêtre Cranneg.

Les forces de Mendri pouvaient surgir à tout moment et assiéger la forteresse et les aventuriers ont pu les traiter en sauveteurs ou en adversaires.

La Confrérie du Souvenir était officiellement neutre dans cette dispute, mais la plupart de ses membres — hormis Wacref — ont pris parti pour l'un ou l'autre camp. Wacref a pris soin d'envoyer dans la Voûte un groupe uniquement composé de partisans de la même faction, pour ne pas courir le risque que les membres de l'expédition se battent entre eux après une stupide dispute politique.

C'est à vous de décider si Moera Coup-Sûr et ses compagnons sont pro-Mendri ou royalistes. Il est cruel d'en faire des partisans du groupe avec lequel les aventuriers se sont entendu dans le dernier scénario, car ils perdent alors des alliés potentiellement intéressants. Si vous êtes d'humeur généreuse, les nains sont du côté que les personnages joueurs ont déjà des raisons de détester ; le combat pourra ainsi se dérouler sans embarras de part et d'autre.

De toute façon, la question de l'allégeance politique des membres de la Confrérie ne sera peut-être jamais soulevée. N'insistez pas sur ce sujet si les personnages joueurs ne s'en préoccupent pas, ils ont déjà bien assez de soucis.

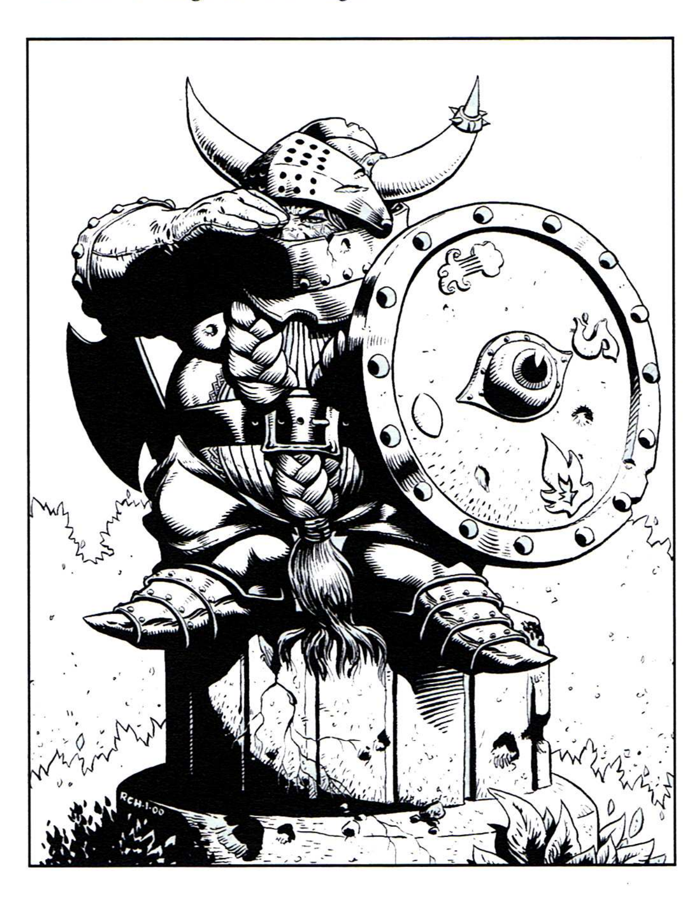
Moera Coup-Sûr

Templier naine
142 ans, 1,40 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	50	7	8	15	51	3	41	82	45	80	52	40

Compétences : Acuité Visuelle, Alphabétisation, Arme de Spécialisation — Arme à Deux Mains, Baratin, Chance, Charisme, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Danse, Désarmement, Esquive, Étiquette, Héraldique, Langage Secret — Jargon des Batailles, Musique, Résistance à l'Alcool, Résistance Accrue, Sens de la Repartie, Vision Nocturne.
Équipement : Arbalète, armure de plates complète, bouclier portant l'emblème de la Confrérie du Souvenir, hache, lot de peignes à cheveux ornés de lapis-lazuli (valeur 10 CO), **5 carreaux d'arbalète magiques** (force effective de 6).

Moera Coup-Sûr est le chef de cette expédition. Fière guerrière aux cheveux roux et à l'abondante collection de cicatrices, elle est réputée parmi les nains pour son courage et son refus d'admettre les erreurs. Se retrouver à la poursuite des Pierres du Destin la stupéfie ; elle n'imaginait pas que celles-ci referaient surface de son vivant. Elle tient à les récupérer car sa réputation en dépend et elle compte le faire honorablement et rapidement, afin de reprendre au plus vite son activité de prédilection, l'éradication des gobelinoïdes au voisinage de Karak Ungor.



Errolius le Vif

Templier nain
53 ans, 1,52 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	89	51	5	6	15	46	3	43	69	50	71	72	37

Compétences : Acuité auditive, Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Arme à Deux Mains, Arme de Poing, Lasso, Filet, Arme de Parade, Bagarre, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Course à Pied, Danse, Désarmement, Esquive, Pictographie — Templier.
Équipement : Arc normal, armure de plates complète, hache, dague, balles de jongleur, jeu de cartes, médaillon avec l'emblème de la Confrérie du Souvenir.

Errolius le Vif est un nain inhabituellement joyeux et intrépide. Il ne vit que pour la gloire : il veut que les hommes l'admirent et que les belles caressent sa jolie barbe. Cette mission ne représente qu'une opportunité d'améliorer sa réputation de bravoure.

Oto Va-t-en-guerre

Chef-Canonnier nain
206 ans, 1,42 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	46	46	5	4	10	50	1	38	74	46	70	55	31

Compétences : Acuité Auditive, Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Bombes Explosives, Tromblon, Pistolet ; Coups Assommants, Coups Précis, Désarmement, Escalade, Esquive, Orientation (Souterrain), Piégeage, Reconnaissance des Pièges, Sixième Sens, Travail du Bois.
Équipement : Arbalète, tromblon, armure de cuir et cagoule, épée bâtarde, **5 carreaux d'arbalète magique** (force effective de 6), corne d'écoute.

Oto Va-t-en-guerre est un vieux guerrier grisonnant de plus de deux cents ans impatient de mettre un terme à sa carrière. Malheureusement pour lui, ses descendants n'arrêtent pas de dépenser son argent, l'obligeant régulièrement à endosser son armure pour tuer et dévaliser toujours plus d'ennemis. Il a été admis dans la Confrérie il y a plus de cent ans et ce rappel en service actif est une bien mauvaise surprise. Ce n'est pas un lâche et le combat ne lui fait pas peur, mais il n'est pas motivé pour cette mission. Il ne croit pas comme Wacref que les cristaux puissent entraîner la fin du monde. Son biceps droit est orné d'un tatouage représentant l'emblème de la Confrérie.

Bertrog l'Orateur

Clerc nain, 3ème niveau
152 ans, 1,37 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	57	41	6	5	10	37	1	38	73	55	75	60	39

Compétences : Alphabétisation, Conscience de la Magie, Éloquence, Identification des Morts-Vivants, Langage Secret — Classique, Langue Hermétique, Incantations — Clerc Niveau 3, Méditation, Savoir Secret, Sens de la Magie, Théologie.
Points de Magie : 23
Sortilèges : Assaut de Pierres, Création de Sables Mouvants, Éclair, Exorcisme, Guérison des Blessures Légères, Invulnérabilité aux Projectiles, Malédiction, Sommeil, Vol, Zone de Chaleur.
Équipement : Symbole de Grungni, armure de plates complète, marteau, ouvrage de théologie avec un ex-libris portant l'emblème de la Confrérie du Souvenir. **Amulette d'Inversion** (un médaillon gravé d'une rune permettant une fois par jour à l'enchanteur qui le porte de neutraliser ses propres sorts, pourvu qu'il se trouve à moins de 48 mètres de l'aire d'effet).

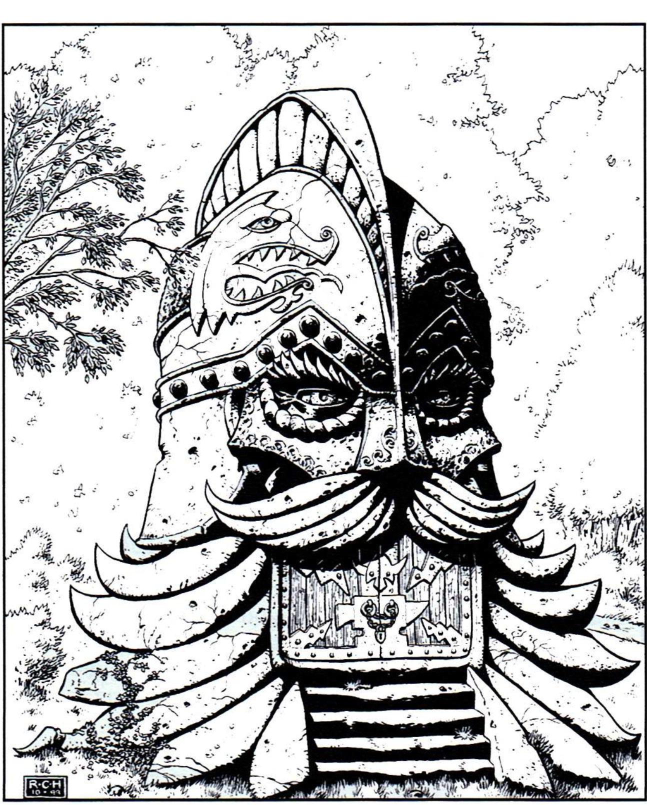
Bertrog est un clerc influent de Karak Hirn. Il a consacré ces cinquante dernières années à la gestion administrative du principal temple de Grungni à Karak Hirn. Quand on a battu le rappel des membres de la Confrérie, il a sauté sur l'occasion de prendre un peu l'air et de renouer avec son passé d'aventures. Sans être impie, il a un sens de l'humour grinçant et apprécie les bonnes conversations assaisonnées de reparties spirituelles. Il connaît suffisamment bien son histoire pour redouter les pouvoirs des cristaux et il est prêt, s'il le faut, à sacrifier sa vie pour les détruire.

Lorata Soksdottir

Assassin naine
86 ans, 1,57 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	71	56	4	5	12	54	3	58	62	56	83	78	47

Compétences : Armes de Spécialisation — Lasso et Couteau de Lancer, Baratin, Camouflage Rural, Camouflage Urbain, Charisme, Comédie, Crochetage des Serrures, Déguisement, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Éloquence, Escalade, Escamotage, Filature, Fuite, Linguistique, Narration, Préparation de Poisons, Résistance Accrue, Séduction, Sens de la Repartie.



Équipement : Trois couteaux de lancer, tous enduits d'Humanicide (voir WJRF, p. 82, les effets de ce poison), couteau à la ceinture, épée, garrot, grappin, corde, chemise de maille, casque, broche en forme de serpent (valeur 100 CO).

Lorata Soksdottir est une femme irrésistible selon les standards nains. Elle a eu autrefois une romance avec Errolius le Vif — et les deux-tiers des mâles attachés à la cour naine de Karak Hirn. Ses manières outrageusement lascives gênent ses pairs, mais pas elle : elle est fière d'être une femme de plaisir. Quand il a fallu organiser l'expédition dans les montagnes de la Voûte, Lorata a été précipitamment initiée à la Confrérie du Souvenir, afin de l'éloigner. Un scandale impliquant l'héritier du trône des nains impériaux menaçait en effet d'éclater.

Embuscade à Karak Vagno

Voici comment l'embuscade se déroule. L'entrée de Karak Vagno a la forme d'une grande tête de bronze représentant Grungni, le dieu nain de la mine.

Pour pénétrer dans le complexe, il faut franchir la bouche de Grungni et descendre une longue rampe en pente douce. La bouche est équipée d'une porte qui fonctionne toujours et à laquelle Lorata Soksdottir a ajouté un cadenas tout neuf.

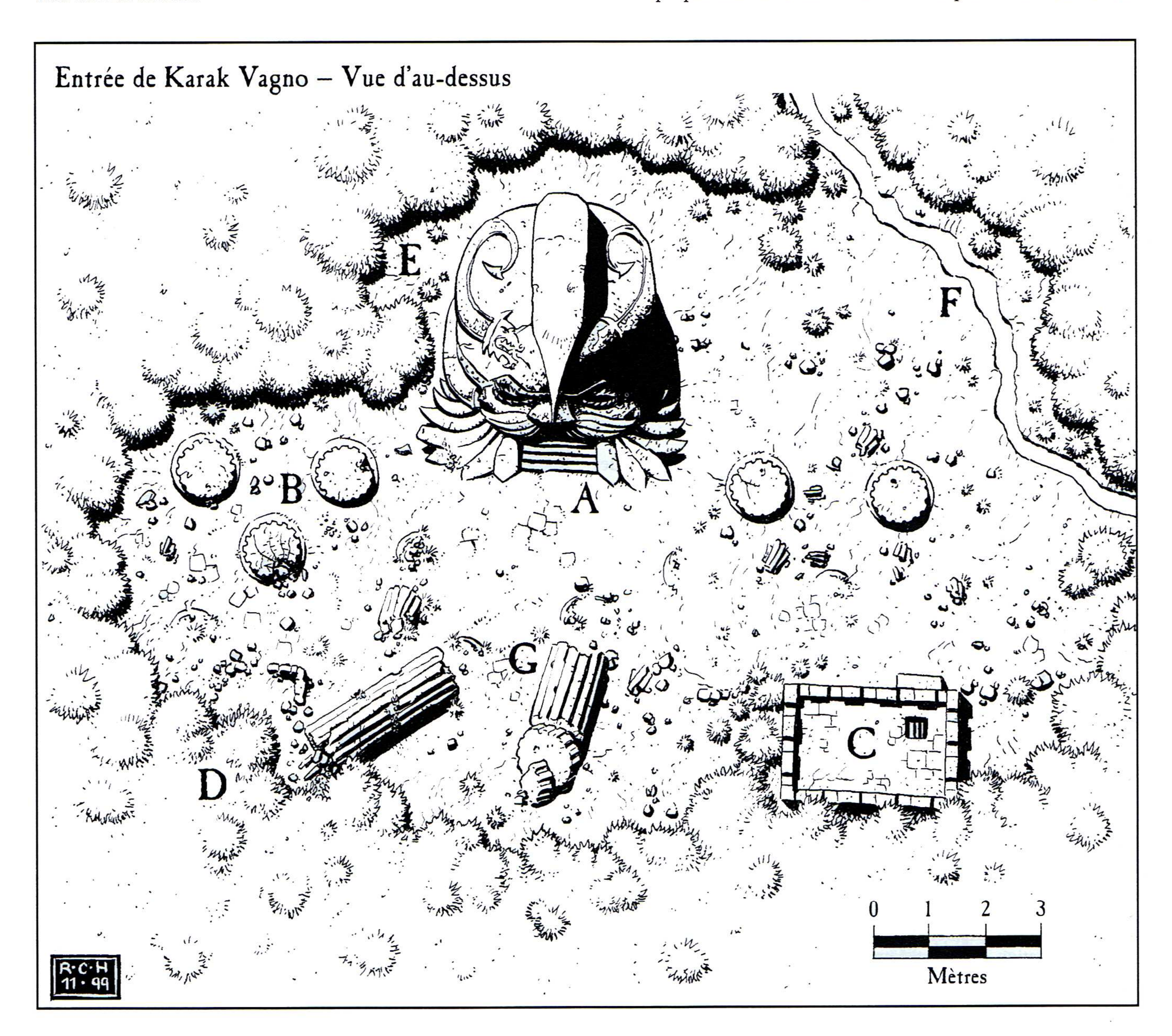
La Confrérie attend pour attaquer que les aventuriers s'occupent de ce cadenas.

Le Terrain

Cette section sert de légende à la carte "Entrée de Karak Vagno — Vue d'au-dessus".

A. Entrée. C'est l'entrée du complexe, telle qu'elle est décrite ci-dessus.

B. Colonnes. L'entrée faisait autrefois partie d'une structure beaucoup plus imposante, un temple dédié à Grungni formé d'un grand toit soutenu par des colonnes de marbre. Il ne reste plus que les colonnes, brisées et rongées par les intempéries. Chacune fait 1 mètre de large à la base. Considérez que toute personne qui parvient à se cacher derrière dispose d'un abri solide.



Les attaques de projectiles à son encontre subissent alors une pénalité de -20.

C. ***Tour de guet.*** Il y avait autrefois deux tours de guet, mais une seule est encore intacte. Son entrée se situe sur le côté nord. Un escalier de pierre permet de rejoindre le sommet de la tour. Celui-ci est pourvu de créneaux, ce qui permet de lancer des projectiles tout en bénéficiant d'un *abri solide.*

D. ***Forêt.*** Toute l'entrée est maintenant dissimulée par une forêt épaisse. Tous ceux qui se cachent dans les bois bénéficient d'un *abri léger.* Ceux qui leur envoient des projectiles subissent une pénalité de -10.

E. ***La cachette d'Errolius.*** Errolius a choisi ce petit retrait dans la ligne de frondaison pour se cacher. Voir "Les Tactiques de la Confrérie", ci-après.

F. ***Torrent.*** Un torrent vif traverse la clairière. Il n'a pas d'importance tactique, bien qu'il puisse être intéressant de mettre en scène un combat dans l'eau. S'ils en sont réduits à combattre à mains nues, les adversaires pourraient tenter de se noyer mutuellement.

G. ***Colonnes écroulées.*** Plusieurs colonnes en ruine gisent ici, tels des troncs abattus. Elles n'assurent un *abri solide* qu'aux combattants couchés à terre.

Les Tactiques de la Confrérie

Quand les aventuriers arrivent, Bertrog, Moera et Oto montent la garde dans la tour de guet **(C)**. Errolius et Lorata sont assis sur des couvertures dans la cachette d'Errolius **(E)**, et se demandent s'ils doivent reprendre leur liaison ou s'empoisonner mutuellement.

Dès que les PJ inspectent le cadenas, se rassemblent devant l'entrée du complexe ou se dirigent vers la tour de guet, Bertrog lance le sort *Création de Sables Mouvants* sous leurs pieds. Quand ce sort entre en action, chaque personnage doit faire un test d'**I**. Ceux qui échouent sont aspirés par les sables mouvants. Ils devraient normalement avoir un nombre de rounds égal à leur Endurance avant d'étouffer, mais Bertrog aime les coups vicieux. Grâce à son *Amulette d'Inversion* (voir ci-avant), il annule le sort de sables mouvants, et la terre redevient dure. Ceux qui ont raté leur test sont enterrés vivants dans une terre sèche et compacte. Les autres ne sont pas tirés d'affaire: leurs jambes sont enfouies dans le sol jusqu'aux genoux.

Ceux-là peuvent se libérer s'ils y consacrent toute leur énergie. Pour sortir un seul pied, il faut réussir un test de **Force** x10. Chaque essai dure 1 round.

Les personnages enterrés vivants qui veulent creuser pour sortir doivent obtenir sur un D20 un résultat inférieur ou égal à leur **Force**; chaque essai prend 3 rounds. Une réussite indique que l'individu a trouvé de l'air, mais qu'il est toujours enfoui jusqu'à la taille. Il lui faut encore réussir un test de **Force** x10 pour se dégager complètement, avec 1 essai par round. Rappelez-vous que les personnages privés d'air pendant un nombre de round égal à leur Endurance meurent et n'oubliez pas de compter le premier round, avant que Bertrog utilise son amulette d'inversion.

Quand Bertrog annule son sort, ses compagnons dans la tour de guet ne perdent pas un instant. Moera et Oto tirent avec leur arbalète sur les personnages piégés en bénéficiant d'un bonus de +20. (Ironiquement, les personnages enterrés jusqu'à la taille sont plus difficiles à atteindre car moins exposés; les tireurs subissent une pénalité de -10.). Chacun d'eux possède cinq carreaux magiques ayant une force effective de 6.

Quand il en a fini avec les sables mouvants, Bertrog enfonce le clou à coups d'éclairs. Lorata se joint à la curée en lançant ses couteaux sur l'aventurier le moins enterré.

Quand les projectiles semblent perdre de leur efficacité, Errolius et Lorata chargent depuis leur cachette et engagent le corps à corps. Moera et Oto mettent 4 rounds pour se joindre à eux. Bertrog n'est pas intéressé et reste dans la tour.

La Fin des Hostilités

Moera a pour ordre de tuer quiconque tente de pénétrer dans le complexe. Elle n'accepte pas de reddition si elle pense que la Confrérie a le dessus; vu son sens de l'honneur, elle préfère tuer des guerriers que des prisonniers. Si les aventuriers offrent de se rendre alors que les forces de la Confrérie ont été sérieusement affaiblies, elle n'a pas d'autre choix que d'accepter. Elle fouille les prisonniers, confisque les cristaux ainsi que tout autre objet magique et s'assure qu'ils sont soigneusement ligotés. Elle annonce ensuite qu'ils seront exécutés le lendemain. Quand les aventuriers protestent, elle compatit, mais répond que les enjeux sont trop élevés pour qu'elle agisse autrement. Vous devriez ensuite laisser aux PJ la possibilité de s'échapper pendant la nuit.

Les membres de la Confrérie ne tiennent pas à se battre jusqu'à la mort. Ils sont adeptes du vieux proverbe nain: "Celui qui se bat et s'enfuit vit assez longtemps pour assouvir sa rancune un autre jour". Dès que l'un d'eux est tué ou si deux d'entre eux au moins tombent en dessous de 3 points de Blessure, ils procèdent à une retraite défensive.

Des Trésors de Rancunes

Les nains vivent pour les rancunes, et les personnages joueurs peuvent s'attendre à voir les survivants de la Confrérie surgir à nouveau. Ils réapparaîtront pendant le grand final ou dans une suite de votre composition, impatients d'effacer la honte de leur défaite face aux aventuriers.

Cette rencontre ne donne guère aux PJ l'occasion d'interagir avec la Confrérie, mais l'encart suivant, qui donne leurs concepts de base, vous sera utile si vous les faites intervenir dans d'autres histoires.

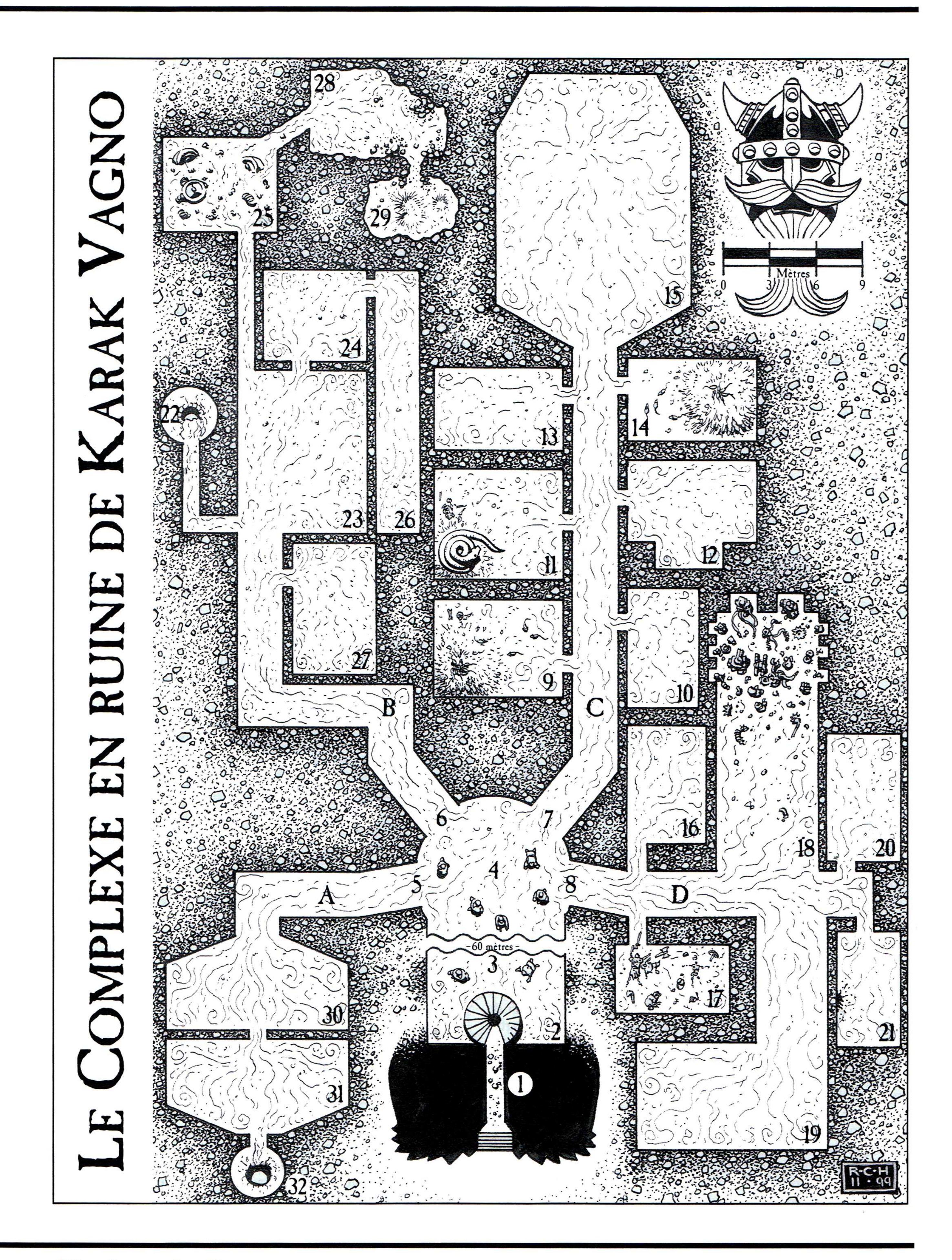
Membre de la Confrérie	Concept de Base
Moera Coup-Sûr	honneur
Errolius le Vif	témérité
Oto Va-t-en-guerre	vétéran fatigué
Bertrog l'Orateur	civilisé
Lorata Soksdottir	séductrice

Explorer Karak Vagno

Cette section de l'aventure devient non linéaire (voir p. 5), pendant que les PJ explorent le site de Karak Vagno. Quand ils atteignent la Zone 15, qui abrite les fantômes de Wismag et des autres engingneurs, l'aventure linéaire reprend son cours.

Zone 1: Couloir d'Entrée

C'est celui que les aventuriers découvrent quand ils ouvrent la porte et entrent dans la bouche de Grungni. C'est un couloir étroit, couvert de poussière, de gravier et de sable. On y voit des traces des pillages passés: les murs étaient autrefois couverts de mosaïques mais elles ont été emportées. Si l'un des PJ tente de déterminer l'époque de ce vol, un test d'**Int** indique que les marques laissées par les ciseaux sont loin d'être récentes. Le couloir, d'environ huit mètres de long, est entièrement à l'intérieur de la tête métallique de Grungni.


Le Complexe en ruine de Karak Vagno
Mètres
0
3
6
9
60 mètres
A
B
C
D
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
R·C·H
11·99

Zone 2: Escalier en Colimaçon

Cet **escalier métallique**, lourdement recouvert d'une couche de rouille orange, descend sur 6 mètres.

Oto l'a **piégé**. Il a détaché une des marches et l'a attachée à un câble très fin qui va s'enrouler sur une poulie. À l'autre bout de la poulie, un sac rempli de pierres de la taille d'un poing est suspendu au plafond. Quand un aventurier pose le pied sur la marche, une lame tranchante coupe le câble et projette le sac de pierre sur la tête de l'imprudent.

Celui-ci peut rester immobile et recevoir la grêle de pierres, ce qui lui vaut un coup de **F** 5, ou tenter de les éviter, ce qui nécessite deux tests d'**I**. Le premier pour déterminer s'il est touché, le second, s'il réussit à garder l'équilibre. Un échec au second test indique qu'il dégringole sur 6 mètres et se retrouve dans la Zone 3, le Grand Hall. Voir les règles sur les chutes, p. 75 de *WJRF*, ou sur l'*Écran du Maître de Jeu*.

Zone 3: Le Grand Hall

Cette salle de 9 mètres de long sur 75 de large était autrefois le centre social de Karak Vagno. À son heure de gloire, elle était remplie d'étalages de nourriture, de tables pour manger et fraterniser, et d'expositions de merveilles technologiques. Elle est désormais à moitié obstruée par un éboulis de roches volcaniques, de sorte que les aventuriers doivent se pencher pour ne pas toucher le plafond. Sous cette épaisse couche de pierres ponces, on devine les traces d'une grande estrade au pied de l'escalier en colimaçon.

Les victimes du torrent de lave qui a ravagé le complexe il y a quatre mille ans décorent sinistrement l'endroit. **Pétrifiées** par la roche et la cendre, ces **silhouettes naines** sont figées dans leur fuite et dans des postures de panique pour l'éternité. On en dénombre une douzaine. Les personnages qui échouent à un test de **Cl** sont émus par ce spectacle et se sentent obligés de rendre hommage à ces formes poignantes pendant plusieurs rounds, de méditer sur leur terrible destin. Les nains subissent une pénalité de -20 au test et les elfes bénéficient d'un +20. Un échec n'a aucune conséquence directe, hormis les éventuelles disputes entre les affligés et ceux qui conservent l'inflexible indifférence des aventuriers endurcis.

Sauf indication contraire, le sol de toutes les autres salles est recouvert d'au moins 30 centimètres de roche volcanique refroidie.

Zone 4: Le Cercle

C'est l'extrémité du Grand Hall. Quatre corridors débouchent ici. Aucun ne possède de porte, bien qu'il y ait des gonds brisés en haut des encadrements. Quiconque réussit un test d'**Int** en examinant ces derniers comprend qu'un violent torrent de lave a emporté les portes qui fermaient ces passages. Les déformations des gonds permettent alors de déduire que la lave s'est engouffrée dans les couloirs en 5, 6 et 8 mais qu'elle est sortie du couloir en 7. Elle a donc jailli du couloir C et a envahi le Cercle, avant de s'écouler dans le Grand Hall et les couloirs A, B et D. Les aventuriers gagneront du temps et économiseront leurs efforts s'ils remontent le cours du torrent de lave.

Tout personnage qui se tient près de l'ouverture 7 entend des grattements et des couinements provenant du couloir. La réussite d'un test d'**Int** permet d'identifier les bruits produits par une importante colonie de rats.

Zone 5: Couloir A

Ce couloir quelconque conduit à la partie du complexe où logeait le petit personnel.

Zone 6: Couloir B

Un couloir similaire, menant aux entrepôts et autres réserves.

Zone 7: Couloir C

Un couloir similaire, menant aux quartiers des engingneurs morts et à la salle de l'expérience fatale.

Zone 8: Couloir D

Ce quatrième et dernier couloir mène à ce qui était les luxueux quartiers des invités, ainsi qu'à la bibliothèque et autres aménagements destinés à impressionner les dignitaires nains de l'âge d'or lors de leurs visites.

Zone 9-14: Quartiers des Engingneurs

C'est l'endroit où vivaient les engingneurs responsables du projet, juste avant la salle réservée à leur précieux appareil énergétique activé par les cristaux. Il ne reste guère de traces de leur existence; tout a été détruit par le torrent de lave. Les portes de ces pièces ont été soufflées vers l'intérieur par l'explosion initiale, comme le constate, sur une réussite d'**Int** quiconque les examine.

Un énorme **serpent** patrouille maintenant dans ces pièces. Mesurant 6 mètres de long, il est aveugle et dépourvu de pigmentation. Il se nourrit habituellement des rongeurs qui infestent les zones 9 et 14, mais il réagit à la chaleur corporelle des aventuriers 1D20+6 rounds après leur arrivée dans le Couloir C. Il ne pénètre jamais dans la Zone 15: son instinct le tient à l'écart des fantômes qui occupent l'endroit. C'est un prédateur raisonnablement intelligent, et il se replie dès qu'il a perdu 6 points de Blessure ou plus. Ses refuges préférés sont les zones 11 et 12. S'il se trouve acculé, il combat avec une grande férocité, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de **CC** et un +1 en **F**.

Ce serpent est venimeux, son poison mortel dès la première dose. Voir *WJRF* p. 81-82 pour des informations complémentaires sur le poison.

Grand Serpent Blanc

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	63	—	6	9	15	55	1	20	—	05	70	50	—

Zone 9: Nid à Rats

Dès le Cercle, les personnages entendent les couinements constants émanant de cette pièce, où les attend une importante colonie de rats albinos et aveugles. Le nid a été construit avec des morceaux de vêtements et de papiers qu'ont laissés derrière eux divers explorateurs au cours des siècles. D'environ 3 mètres de haut, il frémit sans cesse, trahissant ainsi l'agitation de ses occupants.

Les rats peuvent donner la chair de poule mais ne constituent pas un grand danger, à moins d'aller fouiner dans le nid pour récupérer des choses intéressantes. Il faut 4 rounds pour contrôler la pile entière de débris, et il n'y a rien à récupérer, hormis un virus contenu dans les crottes. Tout personnage exposé est soumis à un test contre la *contagion*. Chaque point de *Blessure* qui lui manque actuellement se traduit par une pénalité de -5. En cas d'échec, il contracte une maladie.

Cette maladie, appelée "la Main Invisible", se caractérise par une fatigue anormale: la victime perd 1 point de **F** par jour jusqu'à ce qu'il ne lui en reste plus que 1. Chaque fois qu'elle fait un

effort, elle doit réussir un test de **F** ou se retrouver épuisée et incapable de se déplacer pendant 1D6 heures. Chaque effort requiert un test de **CC**, **CT**, **F**, **E**, **I** ou **Dex**. La maladie tire son nom du fait qu'elle ne présente aucun symptôme visible, et qu'elle donne à sa victime l'impression qu'une force s'exerce sur sa poitrine et l'empêche de respirer. Elle est parfois fatale : le malade qui obtient un résultat de 96-00 à un test de **F** encaisse immédiatement un coup de **F** 6. Les effets de cette infection ne se manifestent qu'après une période d'incubation de 24 heures.

Zone 14 : Nid à Rats

Cet endroit est similaire à la zone 9, excepté qu'un personnage qui fouille le nid des rats a 10 % de chances par round de découvrir un parchemin magique qui n'a pas encore été complètement mâchouillé. Il contient les sorts *Anti-Parasites* et *Guérison des Blessures Légères*. *Guérison des Blessures Graves* a malheureusement été grignoté et n'est que partiellement compréhensible. Il est encore possible de l'utiliser, mais il y a 25 % de chances pour qu'il remplisse mal son rôle ; le récipiendaire perd alors 2D6 points de Blessure au lieu de guérir.

Le nid est ici plus important que dans la zone 9 ; il faut 6 rounds pour le fouiller entièrement et rien ne dit que les personnages ne vont pas en ressortir les mains vides.

Zone 15 : La Chambre des Cristaux

Cette grande salle fut le site du désastre qui a déclenché le Temps des Malheurs. Son apparence est maintenant plutôt modeste : c'est juste une vaste pièce vide aux murs éclaboussés de lave. Quand les aventuriers pénètrent ici, passez à la section "Les Ombres du Passé" p. 55.

Zone 16 : Chambre d'Invités A

Cette chambre d'invités autrefois luxueuse est maintenant une grande pièce nue à moitié remplie de pierres ponces.

Zone 17 : Quartiers des Invités B

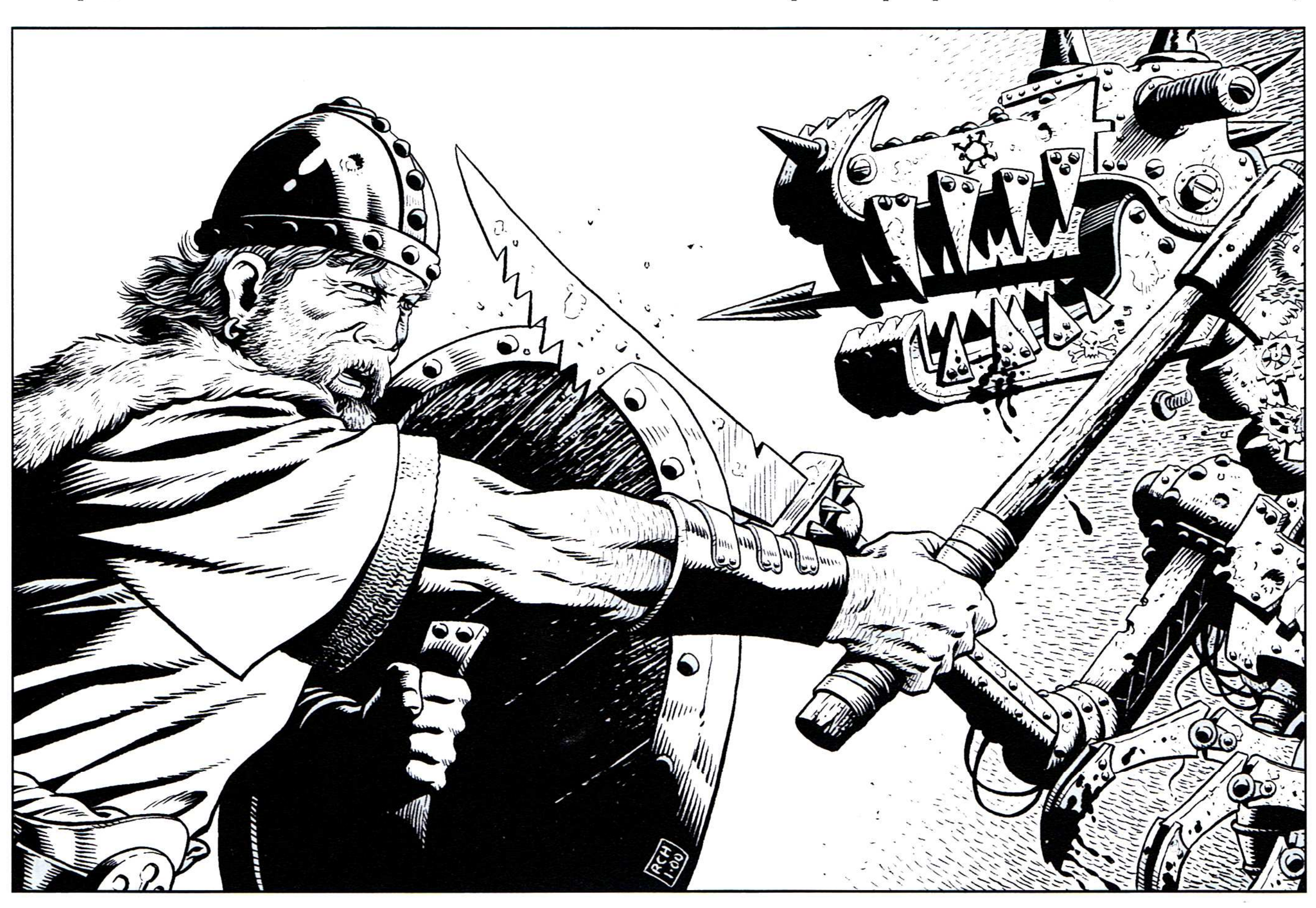
Cet endroit est semblable à la zone 16, mais il contient les squelettes d'une équipe d'aventuriers morts il y a bien longtemps. Un personnage qui examine les reste et réussit un test d'**Int** déduit de la position des os que ces individus se sont entretués.

L'équipement qui accompagne les restes comprend deux chemises de mailles sans manches (l'une pour humain, l'autre pour nain), une hache à deux mains, trois dagues, une chemise de mailles sans manches, avec casque, veste de cuir et jambières (pour humain), une épée, une arbalète et un carquois de 20 carreaux, une paire de coups-de-poing, des outils de voleur, deux haches, deux vestes de cuir (une pour naine, l'autre pour humain), un arc, une épée, un piège à ours, un grand sac, 15 mètres de corde usée, trois lanternes, un jeu de couverts, six jeux de dés, un paquet de cartes au dos orné d'illustrations obscènes, un pied-de-biche et une loupe.

Dans leurs diverses bourses, les squelettes possédaient un total de 289 CO. Des bijoux éparpillés sur le sol ajoutent 180 CO à cette somme.

Plusieurs objets magiques sont également présents :

- Un anneau amulette qui reproduit les effets d'une *Amulette de Jade Enchanté*, mais qui ne fonctionne qu'entre minuit et six heures du matin.
- Une cotte de mailles à manches longues de *Gromril*, forgée pour une naine d'environ 1,37 mètres.
- Un ouvrage intitulé *Livre des Malédictions*. Ses pages sont blanches pendant presque toute l'année, mais des lettres y



apparaissent pendant le mois de Nachexen. Quiconque lit plus de la moitié de ce volume acquiert la compétence *Connaissance des Démons* et 2 Points de Folie.

Zone 18: Musée de la Technologie

Originellement zone d'exposition pour toutes les merveilles de la technologie naine, cette salle a été quasiment détruite par l'éruption d'il y a quatre mille ans. C'est désormais une forêt de métal déformé incrusté dans la roche. Il est impossible de deviner l'usage de ces machines endommagées, même pour un engingneur nain.

Il y a un millier d'années, une bande d'adorateurs du Chaos, parmi lesquels un démoniste, a brièvement visité Karak Vagno. Le démoniste invoqua un démon mineur pour l'aider à explorer les lieux, mais s'enfuit du complexe en laissant le démon sur place. Celui-ci s'est amusé à réassembler certains appareils de cette salle et à les animer. Il a fini par s'ennuyer et par partir, mais il a laissé pour instructions à ses créations d'attaquer quiconque pénétrerait dans ce lieu.

Chacun de ces êtres mécaniques ressemble à un assemblage vaguement humanoïde d'engrenages, de câbles, de fils de fer et de métal rouillé. Le plus grand mesure 3 mètres de haut; le plus petit est de la taille d'un chien de salon. Ils restent immobiles, cachés parmi les vestiges de l'exposition, jusqu'à ce que les aventuriers soient à portée de pince. Ils attaquent alors. Effectuez un test secret d'**I** pour les personnages joueurs; si tous échouent, ils sont *surpris* quand les créatures sortent de leur cachette. Il y a autant de créatures mécaniques que d'aventuriers.

Créatures Mécaniques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	39	—	10	9	14	20	3	20	—	—	—	—	—

Note: Les attaques magiques basées sur le feu ou l'eau leur infligent double dommages.

Zone 19: Bibliothèque

Cette pièce est pleine d'étranges tubes de métaux divers, principalement du cuivre, tous déformés, tordus et décolorés par la chaleur intense et les habituelles projections de lave. Un nain qui réussit un test d'**Int** comprend que ces parchemins métalliques sont les seuls vestiges d'une célèbre bibliothèque de l'âge d'or de la civilisation naine. Ils sont tous totalement illisibles. Tout nain qui prend conscience du fait est soumis à un test de **Cl**; en cas d'échec, la colère l'envahit à la pensée d'une telle destruction de connaissances. Il ne cesse ensuite de se lamenter sur le destin de sa civilisation ravagée et subit une pénalité de -10 à tous les tests d'**Int**, **Cl**, **FM**, **Cd** et **Soc** jusqu'à la fin de son séjour à Karak Vagno.

Zone 20: Quartiers des Invités C

Une autre salle vide.

Zone 21: Quartiers des Invités D

Une autre salle vide, qui se distingue pourtant par une grosse inscription à la craie sur le mur sud. Elle affirme "DANAGAL ETE L — "puis s'arrête brusquement. Une grande mare de sang séché couvre le sol, au-dessous de l'endroit où cesse la phrase. Un personnage qui examine ceci déduit, sur une réussite d'**Int**, qu'inscription et tache de sang remontent à quelque trois cents ans.

Zone 22: Puits

C'est un puits de 30 mètres de profondeur. (Il en faisait 60 avant que la lave le comble partiellement.) Il contient encore de l'eau potable très froide. Sous un éclairage puissant, le fond scintille d'un éclat doré. Un des aventuriers morts dans la zone 17 y a jeté une réserve de pièces d'or, dans l'espoir de les récupérer plus tard.

Tout personnage qui passe plus de 1 round dans l'eau encaisse 1D6 points de dommages par round, sans tenir compte de l'armure. Le personnage accordé au Cristal d'Eau est immunisé contre ces dommages. Le puits abrite aussi un élémental d'eau très attaché à son territoire; il attaque quiconque y reste pendant plus de 3 rounds. L'utilisateur du Cristal d'Eau est également immunisé.

Élémental d'Eau

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	90	90	9	9	90	90	9	90	90	90	90	90	—

Note: En plus de ses neuf attaques, l'élémental d'eau peut lancer un *Éclair* par round.

Zone 23: Réfectoire

Engingneurs, apprentis et invités se retrouvaient tous dans cette salle à manger collective. Le jour fatidique, elle était remplie d'apprentis prenant ce qui s'avéra être leur dernier repas. Leurs corps ont été vaporisés par la chaleur, et la graisse dissoute dans cette vapeur s'est élevée jusqu'au plafond où elle est restée quand la lave a refroidi. Elle s'y trouve toujours, animée par une conscience fantomatique développée ces quatre mille dernières années. Cette conscience unique se consacre à une pensée unique: la destruction de toute chair. Quand elle tue, elle absorbe la graisse contenue dans le corps de la victime. Dans ces ruines, les proies sont rares et sa croissance a été très lente.

La créature de graisse combat depuis le plafond: elle projette des pseudopodes de graisse solide et animée qui cherchent à étouffer les adversaires en s'enroulant autour de leur gorge. Au lieu d'encaisser des dommages normaux, les personnages atteints par un pseudopode doivent réussir un test d'**I** pour empêcher la graisse d'entrer dans leur bouche. En cas d'échec, ils encaissent chaque round 1D6+2 points de dommages par suffocation, à moins que l'on ne parvienne à dégager leurs voies respiratoires. Ce type de dommages est indifférent aux armures et l'Endurance ne peut les réduire à moins de 2 points par round.

La créature est inflammable, et les dommages dus au feu sont triplés. Quand elle brûle, elle inflige malheureusement un coup supplémentaire de **F** 6 chaque fois qu'elle touche un adversaire, qu'elle réussisse à l'étouffer ou pas. Il est possible de l'immobiliser en lui infligeant des dommages par le froid, mais il faut faire attention de ne pas la figer quand elle a glissé un de ses pseudopodes dans la gorge d'un aventurier. Si cela se produit, le malheureux se retrouve avec un bloc de graisse gelée dans la trachée, ce qui lui vaut 1D6 points de dommages supplémentaires par round jusqu'à ce que sa gorge soit dégagée.

La créature de graisse couvre le plafond des zones 23, 24, 26 et le couloir environnant. Elle ne peut poursuivre les aventuriers au-delà.

Créature de Graisse

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	50	—	6	1	50	89	*	25	—	—	—	50	—



Note : La créature de graisse porte autant d'attaques qu'il y a d'aventuriers, plus une. Cet étrange fantôme nain est vulnérable à tous les pouvoirs visant spécifiquement les créatures mort-vivantes.

Zone 24 : Cuisine

C'est maintenant une pièce vide, et une partie du repaire de la créature de graisse.

Zone 25 : Garde-manger

Autrefois l'entrepôt alimentaire de la forteresse, ses nombreuses étagères sont totalement vides.

Zone 26 : Office

Une autre pièce vide colonisée par la créature de graisse.

Zone 27 : Entrepôt

La salle ne contient maintenant qu'un nid à rats, identique à celui de la zone 9. Elle servait autrefois de réserve.

Zone 28 : Salle Inachevée

Cette salle était en cours d'excavation au moment de la destruction de Karak Vagno. Elle devait être la première d'une série de salle de stockage. Certains des échafaudages métalliques utilisés pour les travaux sont encore visibles, irrémédiablement englués dans la pierre volcanique.

Un forage ne remonte cependant qu'à cent cinquante ans ; quelques engingneurs avaient découvert une vieille carte de Karak Vagno dans une bibliothèque naine, et ils vinrent creuser le mur de cette salle pour rejoindre le trésor de Wismag, en 29. Ce local était originellement relié par un passage secret à la chambre de Wismag, en 13, mais la roche volcanique a bouché ce dernier.

Zone 29 : Trésor Pillé

Le petit tunnel grossier partant de la zone 28 mène à une salle du trésor, qui se trouvait à 1,50 mètre sous le niveau général de cet étage, avant que la coulée de lave fasse disparaître cette différence de niveau. Un trou a été creusé dans la pierre ponce au milieu de la pièce ; on voit des bouts d'or et d'argent fondu dans la roche. La lave a privé les chercheurs d'or de leur récompense ; ils ne s'étaient pas rendu compte que les pièces si attrayantes s'étaient

fondues dedans. Seule une destruction laborieuse de toute la roche de la pièce permettrait de récupérer l'or et l'argent. Et il n'y en a pas vraiment assez pour que cela vaille la peine !

Le corps partiellement momifié du chef de l'expédition gît, recroquevillé, dans un coin, avec un garrot encore autour de la gorge. Ses compagnons l'ont assassiné quand ils ont pris conscience qu'il les avait entraînés dans une quête infructueuse. Tout personnage qui réussit un test d'**Int** peut reconstituer l'histoire.

Zone 30 : Quartiers des Servantes

Cette ancienne chambre commune destinée aux servantes de Karak Vagno est maintenant vide.

Zone 31 : Quartiers des Serviteurs

La chambre de leurs collègues masculins est tout aussi vide.

Zone 32 : Fosse d'aisances

Les déchets des habitants de Karak Vagno étaient jetés ici, quand le complexe était encore habitable. La lave s'y est écoulée, mais la fosse est encore profonde de 30 mètres. Il n'y a rien au fond.

Les Ombres du Passé

Dans la salle 15, depuis quatre mille ans, les engingneurs créateurs des Cristaux du Pouvoir se disputent à propos de l'accident qui a déclenché le Temps des Malheurs. Ce sont maintenant des fantômes, piégés à l'état de mort-vivant par un violent désir inassouvi : démasquer le saboteur qui a détruit leur projet et (croient-ils) la civilisation naine.

Tandis que les aventuriers approchent de la salle, ils sont saisis d'un **puissant sentiment** de frustration et de colère. Ils sentent qu'un terrible mystère plane sur eux, et que c'en est fini de tout s'ils ne l'éclaircissent pas.

Quand ils pénètrent dans la salle 15, leur source de lumière illumine **quatre silhouettes étranges** qui ressemblent grossièrement à de curieux nains gris aux contours diffus. L'une d'elles agite ses poings en direction d'une autre, qui se tapit derrière une table brisée. La troisième est assise, immobile, dans un coin. La quatrième fait face à un mur, qu'elle frappe de temps à autre de son poing. Ce sont les fantômes des créateurs des cristaux : Wismag, Ulgruld l'Odoriférant, Frethrof l'Astucieux et Burgmal Tête-Fendue.

Tous les personnages sont soumis à un test contre la *peur* (modificateur de +20) à la première vision des fantômes. Les silhouettes ne semblent pas remarquer leur présence. Ils peuvent s'en approcher autant qu'ils le veulent. Ils remarquent alors qu'elles sont essentiellement composées de poussières, de poils, de toiles d'araignée et de terre. Des bouts de fil, de ficelle, de métal, de céramique et de parchemin parsèment ces étranges entités.

Si les personnages ne cherchent pas à interférer avec les fantômes, celui qui agite les bras (Wismag) va derrière la table pour se saisir de celui qui se terre derrière (Ulgruld). Le fantôme d'Ulgruld saute par-dessus les restes du meuble, mais Wismag le rattrape par les pieds. La poitrine du captif vient frapper le coin de la table.

Au moment de l'impact, le fantôme d'Ulgruld se disperse en un nuage de poussière et de poils. Les personnages avoisinants doivent réussir un test d'*Endurance* ou subir une quinte de toux de plusieurs minute ; celle-ci n'a aucune conséquence négative en terme de jeu, mais exigez tout de même un bon jeu de rôle de la scène.

En réaction à l'explosion de violence de Wismag, les deux autres fantômes quittent leur position pour le bloquer dans un coin. Les deux silhouettes gesticulent comme si elles se disputaient furieusement.

Pendant ce temps, une forme beaucoup plus petite se constitue à partir de la mince pellicule de poussière qui couvre un des murs de la pièce, comme le duvet d'une pêche. Elle se saisit d'un balai et rassemble la poussière qui formait le fantôme d'Ulgruld en un tas propre et net. En dix minutes, le tas reprend forme et le fantôme d'Ulgruld est de nouveau 'entier'. Le balayeur retourne dans un coin puis se jette sur le mur où il se transforme en couche de poussière et de toiles d'araignée.

Même si les aventuriers interagissent immédiatement avec les fantômes, ils doivent assister au moins une fois à cette scène. Attendez une pause appropriée et décrivez la bagarre entre les fantômes, et sa conclusion.

Les Engingneurs

Les fantômes ont conservé une part de leur personnalité. Ils sont des caricatures de ce qu'ils étaient de leur vivant, des caricatures obsédées par la découverte de l'identité de celui qui a saboté leur projet.

Wismag

Wismag était le chef du projet Cristaux du Pouvoir, et le fondateur de la technologie alchimique. C'était un grand engingneur classique ; totalement dévoué à son sujet, mais aussi ambitieux, égocentriste et **autoritaire**. Au début de sa carrière, il était considéré comme un rebelle ; il copiait sans autorisation les prototypes de ses aînés, puis les reconstruisait pour montrer que ses propres théories fonctionnaient mieux que les plus conventionnelles. À l'époque du projet Pierres du Destin, il avait beaucoup perdu de son génie. Il était devenu aussi étroit d'esprit dans sa nouvelle orthodoxie que n'importe lequel des mentors de sa jeunesse.

Il haïssait la contradiction, mais ses théories étaient largement dépassées. Seule sa réputation de fondateur de la technologie



alchimique lui avait permis de rester à la tête du projet. Il le dirigeait d'une main rigide, hurlant un jour sur ses collègues, faisant sienne leurs théories le lendemain. Les autres se mirent rapidement à le mépriser. Seul Zockri, un jeune naïf enclin au culte du héros, conservait son respect pour le vieux nain.

Le fantôme de Wismag pense qu'Ulgruld l'Odoriférant est le saboteur. Plus le projet avançait, et plus celui-ci l'irritait. Il contestait sans cesse ses décisions et la validité de ses théories. Wismag est égocentrique au point de croire que son rival a détruit la civilisation naine rien que pour lui nuire.

Ulgruld l'Odoriférant

Ulgruld ne se considérait pas comme le rival de Wismag et ne s'est jamais rendu compte que le vieux chercheur le haïssait. Ce n'est pas surprenant car Ulgruld avait de **bien piètres compétences sociales**, même selon les standards nains. Il ne se souciait que de la recherche et de l'avancée des connaissances ; il n'a jamais appris à déchiffrer les humeurs des autres, et n'avait que peu ou pas de respect pour les principes sociaux de la culture naine. Pour lui, ses fréquents désaccords avec Wismag représentaient le meilleur moyen de faire avancer le projet, et il n'a jamais envisagé que son collègue pouvait les considérer comme des attaques contre son honneur.

Sous forme de fantôme, Ulgruld se sent particulièrement lésé ; il souhaiterait tant pouvoir profiter de sa conscience éternelle pour continuer ses recherches. À sa grande frustration, il est incapable de se rappeler quoi que ce soit les concernant. Il ne parvient à penser qu'à un seul sujet : l'identité du saboteur. Cette pensée tourne dans sa tête depuis quatre mille ans, et il ne désire qu'une chose : que cesse cette obsession inutile qui le rend fou.

D'après lui, le coupable est certainement Frethrof. Ulgruld n'a jamais compris Frethrof, qui était le seul chercheur du groupe doté d'assez d'instinct politique pour veiller au financement du projet. Ulgruld n'accuse pas Frethrof de sabotage volontaire ; il pense que son intérêt pour la vie politique et sociale l'a distrait de son véritable devoir, et que cela l'a conduit à commettre des erreurs critiques dans ses calculs mathématiques.

Frethrof l'Astucieux

Frethrof l'Astucieux était un chercheur médiocre, mais un administrateur brillant. Compétent et avisé dans un domaine où ses collègues étaient ineptes, c'est lui qui a persuadé le Roi Nain et ses conseillers de soutenir le projet et de garantir son financement.

Bien que responsable des calculs mathématiques intervenant dans la fabrication des cristaux, il était souvent absent de Karak Vagno. Il se rendait dans les autres citadelles pour calmer les peurs des autres chercheurs sur les éventuels dangers de cette nouvelle forme d'énergie et recruter des assistants capables. Condescendant envers ses collègues, il se moquait de leur naïveté et de leur manque de compréhension politique. Il n'hésitait pas à leur rappeler que sans lui, ils n'auraient aucun matériel sur lequel travailler, ce qui n'améliorait pas l'opinion qu'ils pouvaient avoir à son propos. Le projet n'aurait effectivement pas existé sans lui, mais les autres n'appréciaient pas son rôle à sa juste valeur et le considéraient comme un dilettante incapable de la rigueur nécessaire à un vrai travail.

Frethrof pense que Burgmal est le coupable, principalement parce qu'il le trouve dégoûtant. En plus d'être un lèche-bottes, Burgmal était laid et affligé d'un terrible défaut d'élocution. Pour un nain aussi fier que Frethrof, les gens comme Burgmal représentent la lie de la société. Quelqu'un de si hideux et dépourvu de respect pour lui-même doit être capable de n'importe quel crime contre la civilisation naine.

Burgmal Tête-Fendue

De son vivant, Burgmal ne pouvait s'empêcher de ramper devant ses collègues. En présence d'un supérieur social, son comportement devenait obséquieux à un point inimaginable. Il se maudissait ensuite et haïssait son propre manque d'honneur, la personne devant laquelle il venait de s'aplatir et tous les témoins de sa honte. Malgré ses talents de chercheur, il n'avait jamais réussi à trouver une place dans les ateliers des grandes citadelles car aucun enginneur ne pouvait supporter sa constante flagornerie. La flatterie lui avait cependant permis de rejoindre le projet des cristaux et il avait découvert en Wismag un superviseur doté d'une soif inextinguible d'adulation. Burgmal n'avait jamais aussi bien travaillé que sous les ordres de Wismag, mais il se découvrit aussi des profondeurs insoupçonnées de haine de soi. Il se mit naturellement à mépriser Wismag, qui devint un symbole de tout ce que Burgmal détestait en lui-même. Une fois, Burgmal inscrivit en marge des plans des cristaux des notes d'avertissement ; il croit que Wismag les a délibérément ignorées et que cela a entraîné la catastrophe lors du transfert d'énergie vers Karaz-a-Karak. Il refuse de se rappeler que s'il avait été plus agressif, comme Ulgruld, il aurait directement fait part de ses inquiétudes à Wismag, au lieu de les dissimuler dans une note griffonnée dans une marge.

Engmeld

Le vrai saboteur était Engmeld, l'apprenti auquel personne ne prête attention, même dans la mort. Engmeld est le cinquième fantôme, celui qui se manifeste quand un des autres est momentanément dispersé, qui regroupe son tas de cendres et de poussière avec un balai, avant de retourner se transformer en mince pellicule de saleté sur le mur. Cela fait des millénaires qu'il regarde les fantômes se reprocher mutuellement son crime, et attend que l'un d'eux comprenne ce qui est vraiment arrivé, qu'un doigt accusateur se tende vers lui. Contrairement aux autres, il n'est pas prisonnier de cette semi-existence par un mystère non résolu ; il sait bien qui est le coupable. Il est prisonnier de sa culpabilité et de son dégoût de lui-même. Il croit qu'il ne sera libéré que lorsque les autres comprendront la vérité et le puniront pour son terrible crime. Mais siècle après siècle, les autres se montrent toujours plus entêtés, toujours plus certains que le coupable que chacun s'est choisi est le bon. Engmeld leur est toujours aussi invisible.

Ce Qui S'est Vraiment Passé

Né dans la misère, Engmeld était l'enfant de criminels minables qui finirent par fuir les citadelles naines avant d'être punis pour leurs crimes. Ils laissaient derrière eux un orphelin qui devrait tracer lui-même sa route. Malgré son intérêt pour la technologie et les sciences, il savait que ses perspectives étaient limitées ; aucun ancêtre ne prouvait sa valeur, aucun aïeul ne parlerait en son nom à ses amis et collègues. Son seul espoir était de trouver un enginneur qui voudrait bien de lui comme boy. Cette période de servitude, pensait-il, lui permettrait de se signaler comme quelqu'un qui apprend rapidement et pense intelligemment. Il pourrait alors devenir l'apprenti de l'enginneur. C'était sa seule chance de promotion sociale.

Après s'être heurté à plus de refus qu'il ne pouvait compter, Engmeld finit par servir le vil Burgmal Tête-Fendue. Il espérait que celui-ci finirait par remarquer ses talents, mais il se rendit rapidement compte que Burgmal était trop rongé par son propre sentiment d'infériorité pour aider quelqu'un d'autre.

Engmeld reprit espoir quand Burgmal rejoignit le projet des cristaux. Il comptait bien s'attirer les bonnes grâces d'un des autres enginneurs. Frethrof remarqua effectivement son ambition

mais voulut l'infiltrer dans l'entourage d'un rival dont les travaux menaçaient les siens. Engmeld, qui espérait toujours devenir chercheur, refusa. Il décida d'apprendre tout ce qu'il pouvait dans le domaine, bien qu'il ne soit pas officiellement un apprenti. Entre deux séances de serpillière, il lisait tout ce qu'il pouvait sur la technologie alchimique et il écoutait discrètement les débats des chercheurs. Il était si doué qu'il se mit rapidement à comprendre de quoi il était question et réussit même à découvrir certaines réponses qui échappaient aux autres. Il essaya d'abord de transmettre ces réponses à son maître, Burgmal, mais celui-ci était trop obséquieux pour oser les soumettre à Wismag. Aussi, chaque nuit, Engmeld profitait du sommeil de Wismag pour emprunter ses notes et y intégrer ses corrections. Les modifications furent adoptées, et sans les suggestions d'Engmeld, les cristaux n'auraient jamais pu être fabriqués.

Lorsque la partie théorique du projet fut presque achevée, Engmeld expliqua à Wismag tout ce qu'il avait fait, rappelant au vieux nain comment il avait agi de même dans sa jeunesse avec ses mentors. Mais Wismag refusa de croire qu'un simple serviteur pouvait, sans même avoir une formation adéquate en technologie alchimique, améliorer le travail d'un engingneur aussi accompli que lui-même. Il préféra se convaincre qu'il était l'auteur de ces corrections et que le serviteur faisait partie d'une mauvaise farce organisée par Frethrof ou un autre de ses rivaux. Il asséna à Engmeld un sermon incohérent sur les jeunes qui ternissent la réputation de leurs ancêtres et de l'honneur familial en cherchant à se faire remarquer, puis il le congédia.

Engmeld était anéanti. Il savait qu'il ne pourrait jamais entrer dans la Guilde des Engingneurs Nains si Wismag s'y opposait, et que le passé criminel de ses parents provoquerait toujours la méfiance dans la société naine. Il quitta Karak Vagno, avec l'idée confuse de devenir un Pourfendeur de Troll. À peu de distance de la citadelle, il rencontra une bande d'exclus, de hors-la-loi et de bandits comptant quelques anciens amis de ses parents renégats. Ils l'accueillirent parmi eux et lui révélèrent leur secret : ils étaient adeptes de Tzeentch. Engmeld se révéla aussi doué pour les arts noirs qu'il l'avait été en technologie alchimique. Il devint rapidement capable de contacter un des serviteurs démoniaques de Tzeentch. Le démon lui fournit l'enchantement — sous la forme d'une formule mathématique — qui transformerait les Cristaux du Pouvoir en un puissant outil du Chaos.

Engmeld rentra à Karak Vagno, où les chercheurs avaient à peine remarqué son absence ; ils étaient trop occupés à commencer la fabrication des cristaux. Ce fut un jeu d'enfant d'intégrer le sortilège de Tzeentch aux plans, et donc aux cristaux, qui se trouvèrent ainsi infectés de la souillure du Dieu Noir.

En guise de récompense, Engmeld mourut en même temps que les autres habitants de Karak Vagno quand les cristaux furent activés. À l'instant de l'explosion, il eut juste le temps d'éprouver un remords suprême avant d'être déchiqueté comme tous les autres.

Depuis ce jour, il attend qu'un des autres fantômes remarque sa présence, reconstitue l'histoire et le dénonce pour son méfait cosmique. Quand cela se produira, il sera libéré ainsi que ses compagnons d'infortune.

Tu N'es Que Poussière

Les aventuriers doivent maintenant réussir là où les fantômes de l'équipe d'engingneurs ont échoué et reconstituer l'histoire qui précède. Il leur faut pour cela surmonter deux obstacles. D'abord, selon les lois de la hantise naine, Engmeld n'est pas autorisé à les aider à découvrir la vérité. Ensuite, il est difficile de communiquer avec des fantômes nains.

Ce dernier point peut se résoudre de trois manières : en projetant physiquement une partie de son corps dans le champ d'énergie qui donne sa forme à la poussière, en utilisant la compétence *Conscience de la Magie* ou en jetant le sortilège *Éthéralité*. La section qui suit vous indique ce qui se passe quand les aventuriers emploient ces diverses méthodes.

Visions Fantomatiques

Les personnages joueurs sont visités par les même visions s'ils utilisent l'interférence physique ou la *Conscience de la Magie* pour accéder aux souvenirs des nains. Les risques d'effets secondaires nuisibles sont cependant moindres avec la deuxième méthode.

La table qui suit indique les effets secondaires de chaque vision, le test nécessaire pour les éviter et le bonus apporté par l'utilisation de la compétence *Conscience de la Magie*.

Si les effets secondaires sont des points de dommages, notez que l'Armure et l'Endurance ne permettent pas de les réduire. Les dommages sont cependant diminués par la **FM**/10 du personnage, tout comme des dommages ordinaires seraient réduits par l'**Endurance**.

Fantôme	Document	Effet Secondaire	Test	Bonus au test*
Wismag	1	Dommages 1D6	**FM**	+15
Wismag	2	Dommages 1D6	**FM**	+10
Wismag	3	Dommages 1D8	**FM**	+5
Ulgruld	4	Dommages 1D6	**FM**	+15
Ulgruld	5	Dommages 1D6	**FM**	+10
Ulgruld	6	Dommages 1D8	**FM**	+5
Frethrof	7	Dommages 1D6	**FM**	+15
Frethrof	8	Dommages 1D6	**FM**	+10
Frethrof	9	Dommages 1D8	**FM**	+5
Burgmal	10	Dommages 1D6	**FM**	+15
Burgmal	11	Dommages 1D6	**FM**	+10
Burgmal	12	Dommages 1D8	**FM**	+5
Engmeld	13	Aucun	NA	NA
Engmeld	14	1 Point de Folie	**Cl**	+10
Engmeld	15	3 Points de Folie	**Cl**	+5

* utilisation de Conscience de la Magie

Les visions que reçoivent les aventuriers sont décrites par divers aides de jeu. Si vous trouvez difficile de suivre ces documents, voici une table qui vous rappellera qui accuse qui.

Table Pense-Bête des Accusations

Fantôme	Accusé
Wismag	Ulgruld l'Odoriférant
Ulgruld l'Odoriférant	Frethrof l'Astucieux
Frethrof l'Astucieux	Burgmal Tête-Fendue
Burgmal Tête-Fendue	Wismag

En lisant les documents qui décrivent les visions, vous constaterez qu'elles sont terriblement partiales. Les visions reflètent les souvenirs des différents fantômes et ne constituent pas des enregistrements objectifs de la réalité. Pour se rapprocher de la vérité, les joueurs devront aussi comprendre cela.

Wismag

La première fois qu'un personnage a une vision en interférant physiquement avec le fantôme de Wismag, remettez le document suivant au joueur concerné. C'est l'**Aide de Jeu Fantôme 1**.

Vous vous trouvez dans une grande pièce. Elle est luxueusement ornée de statues d'or et d'argent et de tapisseries complexes. Vous présidez une table. Votre main s'avance vers un long stylet de bois. Vous le prenez et soulignez certaines parties d'un graphique. Celui-ci est chargé de calculs mathématiques. Dans chacun des angles, vous voyez les symboles des quatre éléments, les mêmes que sur les Cristaux du Pouvoir.

Vous vous tournez pour regarder la table. Quatre autres nains sont assis autour d'elle. L'un d'eux vous paraît étrangement familier ; il vous faut un moment pour vous rendre compte qu'il s'agit de Zockri, jeune et en bonne santé. Un autre est très laid ; il vous regarde avec des yeux de chiots débordant d'admiration. Le troisième nain, aux vêtements défaits piquetés de brûlures chimiques, vous ignore, trop occupé qu'il est à parcourir ses propres notes. Le quatrième arbore une tenue irréprochable et des vêtements coûteux. Il prend des notes et inscrit des nombres dans un livre de compte.

Le nain aux habits brûlés parle, les traits déformés par une colère et une jalousie évidente. "Faux, faux, faux !" écume-t-il. "C'est moi qui dois diriger ce projet, parce que je n'ai aucun respect pour ta grande autorité. Wismag, tu es un être du passé, un paon dépourvu de substance. La seule chose qui compte, c'est que j'ai raison !"

Vous tremblez de fureur devant l'audace de cet individu insignifiant. "Ulgruld l'Odoriférant, contrôlez pour l'instant votre ambition trop évidente. Quand nos Cristaux du Pouvoir auront ouvert un nouvel âge de confort et de technologie supérieure, il y aura bien assez de gloire pour tout le monde !"

Les personnages qui pénètrent le champ d'énergie du fantôme de Wismag pour la deuxième fois reçoivent la vision décrite dans l'**Aide de Jeu Fantôme 2**.



Wismag actionne le levier

Vous avancez dans un couloir richement décoré, en vous éclairant d'une lanterne de fer. Vous ouvrez une porte et pénétrez dans un laboratoire. À l'intérieur, Ulgruld l'Odoriférant, le nain avec lequel vous vous êtes déjà disputé, griffonne quelque chose. Il sursaute et cache le document sur lequel il travaille. Est-ce la marque de Tzeentch que vous apercevez dans la marge ? Vous avancez et tentez de prendre les notes. Il devient écarlate et repousse violemment votre main.

"Va-t-en, vieux fou !" hurle-t-il. "Ma gloire va éclipser la tienne, alors n'essaie pas de me voler mes meilleures idées. Tu crois contrôler ce projet, mais c'est faux ! Quand la dernière matrice sera réalisée, ce seront mes recherches qui feront fonctionner les cristaux ! Ton nom sera oublié, et je ne serai plus Ulgruld l'Odoriférant mais Ulgruld le Suprême !"

Pour la troisième vision, consultez l'**Aide de Jeu Fantôme 3**.

Vous vous tenez dans un grand hall octogonal doré à l'or fin, orné de runes extraordinairement complexes. Vous consultez une horloge à eau. Quand l'instant attendu arrive, vous donnez fièrement le signal aux autres. Le jeune chercheur place un treillage doré dans un vaste appareil garni de leviers et de volants. Le treillage comporte quatre trous, chacun de la taille d'un des cristaux.

Un apprenti place le Cristal de Terre. Le chercheur affreux installe le Cristal de Feu. Le chercheur richement habillé ajoute le Cristal d'Air. Enfin, l'agitateur, le nommé Ulgruld, s'avance vers l'appareil pour mettre le Cristal d'Eau en place. Quelque chose cloche dans son expression. Il irradie la jalousie et la malveillance. Mais après un dernier coup d'œil à l'horloge, vous vous avancez, attrapez le levier principal du projecteur d'énergie et l'abaissez.

Une vague de feu envahit la salle. Votre dernière vision, c'est le visage sournois et vindicatif d'Ulgruld l'Odoriférant. Vous êtes ensuite détruit par une vague de lave incandescente.

Ulgruld l'Odoriférant

La première vision produite par le contact avec le fantôme d'Ulgruld l'Odoriférant est décrite dans l'**Aide de Jeu Fantôme 4**.

Vous marchez à côté d'une caravane de mules, onze portant votre équipement, deux autres vos écrits et une vos affaires personnelles. Vous faites à peine attention à la route parce que vous consultez une pile de notes que vous avez griffonnées sur des bouts de parchemin. Votre cœur bat la chamade ; vous vous rendez à l'endroit où vous travaillerez à des recherches de première importance avec le célèbre Wismag, le fondateur de votre spécialité, la technologie alchimique. Si seulement vous arriviez à mettre la main sur ce mémo que vous avez écrit ! Vous avez découvert une faille cruciale dans une de ses théories centrales, et vous aimeriez la lui présenter, comme un jeune enfant offrirait une pomme à son premier maître. Que le grand homme sera heureux quand il verra tout ce que cela implique pour le projet Cristaux du Pouvoir.

Brusquement, vous vous rendez compte que les mules se sont arrêtées et vous regardez en l'air. Êtes-vous arrivé ? Oui ! Vous vous dépêchez d'aller saluer les chercheurs qui se sont rassemblés pour vous accueillir. Derrière eux, les équipes d'ouvriers, avec leur matériel d'excavation, sont en train de construire Karak Vagno selon les spécifications du célèbre Wismag. Et le voici en personne, noble et fier, à la tête du comité d'accueil. Vous attrapez vos notes et vous lancez

immédiatement dans votre explication de son erreur. Il parvient à contenir son excitation et vous présente à vos nouveaux collègues, le jeune Zockri et l'humble Burgmal Tête-Fendue.

Il faut arracher le troisième à une discussion avec un ouvrier ; il laisse tomber quelques pièces dans la main de celui-ci. Vous apprenez que ce chercheur se nomme Frethrof l'Astucieux. Quand vous recommencez à expliquer à Wismag l'erreur dans ses calculs, il semble indifférent. Vous vous dites qu'il y a quelque chose de bizarre chez ce nain.

La seconde vision d'Ulgruld se trouve dans l'**Aide de Jeu Fantôme 5** :

Vous êtes assis dans une alcôve servant de bureau, penché sur des rames de parchemins. Les documents sont couverts de calculs dans une écriture nette et élégante. Vous frottez vos yeux fatigués et larmoyants. Les papiers sont éclairés par une de ces nouvelles lampes sans huile, et les inscriptions commencent à danser devant vos yeux. Vous bâillez, vous étirez sur votre chaise et...

La porte de la pièce s'ouvre. Vous entendez une voix. Surpris, vous tombez en arrière avec la chaise et atterrissez douloureusement sur votre dos. Votre tête heurte le sol de pierre. La fragile chaise de bois grogne sous votre poids et se brise.

Vous levez les yeux vers un visage narquois. Frethrof l'Astucieux vous domine de toute sa hauteur et ne fait aucun effort pour vous aider à vous relever.

"Que fais-tu dans ma chambre, Ulgruld ?"

Une bouffée de honte vous envahit, alors que ce n'est pas vous qui êtes en tort. Vous vouliez vérifier les calculs de Frethrof. Il est rarement à Karak Vagno ces temps-ci, et vous vous demandez s'il apporte suffisamment d'attention à son travail.

"Une vérification," vous entendez-vous murmurer.

"Occupe-toi donc de ton propre travail, Ulgruld."

Vous vous remettez difficilement sur vos pieds. Le sang bat dans votre tête. Elle a heurté le sol avec force. "Il est très important que ces calculs soient exacts, Frethrof, précis au millième de degré."

"Il est aussi très important que nous continuions à obtenir le matériel dont nous avons besoin. Il est important que Gotrek Briseétoile comprenne l'importance de ce projet. Tu refuses d'admettre qu'il existe d'autres impératifs que nos recherches. Je m'occuperai de ces calculs en temps voulu — mais ils n'auront guère d'importance si Gotrek décide que notre projet n'a aucune valeur, ou qu'il est dangereux."

Vous vous appuyez au bureau de Frethrof, votre tête est de plus en plus douloureuse. "Assure-toi juste que —"

"Dehors, Ulgruld. J'ai passé de longues heures sur la route, et je voudrais dormir maintenant."

La troisième vision d'Ulgruld est l'**Aide de Jeu Fantôme 6** :

Vous tremblez d'excitation. Vous vous trouvez dans une pièce octogonale, aux murs couverts d'énormes appareils de votre conception. Vous touchez les flancs de l'engin principal, le projecteur d'énergie. Ses flancs de cuivre sont chauds, ce qui ne vous empêche pas de le caresser, comme un animal chéri — non, comme votre propre enfant. Vous avez résolu les grands problèmes de l'époque, et votre nom restera gravé dans les mémoires.

Wismag commence le compte à rebours, la main ferme posée sur le levier d'activation. Il est toujours aussi peu souriant, mais vous savez qu'il vous admire secrètement car vous avez transformé ses théories floues en réalité gainée de cuivre. Il est temps de placer chacun des cristaux dans le treillage spécial que vous avez créé pour le projecteur. Le treillage maintient les cristaux séparés — ce serait une catastrophe s'ils entraient en contact — tout en permettant à leur énergie de se mélanger. C'est crucial pour le fonctionnement de l'appareil.

Le jeune apprenti de Burgmal place d'abord le Cristal de Terre dans le treillage. Puis Burgmal ajoute le Cristal de Feu. C'est maintenant votre tour. Soigneusement, avec révérence, vous placez le Cristal d'Eau. Enfin, Frethrof s'avance. Il semble prendre son temps, comme s'il était perdu dans ses rêves. Il met le Cristal d'Air en place. Wismag, son regard paternaliste posé sur vous, actionne le levier.

Le projecteur d'énergie commence à trembler. Vous observez le treillage. Des gouttes d'une étrange condensation apparaissent sur sa surface dorée. Il commence à fondre ! Quelque chose ne va pas ! Le cœur au bord des lèvres, vous vous précipitez pour faire tomber les cristaux du treillage.

Tout semble se ralentir. Les cristaux se déplacent lentement dans l'air. Vous pivotez et tombez, la tête tournée vers Frethrof. Son visage reflète la surprise et la honte.

"Les calculs !" vous exclamez-vous. (Ou avez-vous eu juste le temps de le penser ?) "Imbécile, tu ne les as jamais —"

Il n'y a ensuite plus que les flammes qui vous consument.

Frethrof

La première vision de Frethrof est l'**Aide de Jeu Fantôme 7** :

Vos phalanges sont blanches de colère et de frustration. Vous vous tenez dans la salle de réunion de Karak Vagno, face aux autres chercheurs. Il y a le tyranneau, Wismag Moulin à Paroles. L'ennuyeux pédant, Ulgruld l'Odoriférant, qui mérite si bien son surnom. L'inefficace jeune Zockri. Et l'écœurant Burgmal Tête-Fendue et son éternel filet de bave. Le boy, là, dans le coin, qui balaye, a plus de bon sens que ces si célèbres génies de la technologie alchimique. Vous notez dans votre for intérieur de penser à demander le nom du garçon.

Vous apprécieriez un peu de bière pour apaiser vos nerfs. Juste une gorgée, pour la langue. Il y a une flasque de Gimli Extra Forte dans la poche intérieure gauche de votre robe. Vous la sentez contre vous. Mais vous ne pouvez pas la sortir. Les autres vous jugeraient à ce geste. Ils n'ont aucun goût, comme la plupart des chercheurs. Ils seraient incapables de reconnaître une bière de qualité, même si le tonneau leur roulait dessus. Ils regarderaient aussi de travers les dorures et les gemmes incrustées dans votre flasque. Vous ne vous souciez pas vraiment de ce que ces marteleurs crasseux pensent de vous ; mais la méfiance naïve que vous leur inspirez rend votre travail plus difficile.

Pour ce qui paraît être la millième fois, vous recommencez à tout expliquer. Les calculs sont importants et seront achevés à temps, mais il y a d'autres calculs à faire. Des calculs politiques et monétaires. Le projet mobilise de nombreuses ressources, dans tout l'Empire nain. Les Aînés doivent être convaincus que cela vaut la peine de les risquer sur une seule expérience alchimique, aussi rentable qu'elle puisse être. Et puis il y a les chercheurs d'autres domaines, dont il faut surveiller les travaux au cas où ils empiéteraient sur le projet des cristaux ou qu'ils le surpasseraient. Personne ne se méfie plus de la nouveauté qu'un Aîné ; ils ne vénèrent que les traditions passées. Toutes ces affaires ne peuvent être traitées dans le complexe et prennent beaucoup de temps.

Suite page suivante

Vous êtes fatigué de rassurer ces bouffons ignorants. Ah, si seulement vous étiez à nouveau chez Zonon, à siroter la bière d'été que sa fille vous apportait. Au lieu de cela, vous êtes contraint de supporter Burgmal le saliveur qui, sourd à tout ce que vous venez de dire, ose vous sermonner! Comment le faire comprendre à ces imbéciles? Sans vous, il n'y aurait pas de projet du tout!

Vous ouvrez votre robe et avalez quand même une gorgée de bière. Burgmal est tout suffoqué d'outrage vertueux. Cela n'a pas d'importance. Cet amas de bêtise puant ne comprendra jamais.

La deuxième vision de Frethrof est l'**Aide de Jeu Fantôme 8**:

Vous vous réveillez sur un lit de pierre sculptée, votre tête douloureuse vous rappelle que vous avez bu la veille de grandes quantités des meilleures bières. Vous repensez à la soirée: vous avez suivi Zonon verre pour verre tout en écoutant les récits des combats de sa jeunesse contre les peaux-vertes des Montagnes-du-Bout-du-Monde, et ses histoires plus récentes, comme conseiller de Gotrek Briseétoile. Il les raconte bien, et vous écoutez attentivement. Il a beaucoup de choses à vous apprendre.

Quelqu'un frappe à la porte, et vous entendez un serviteur: "Maître Frethrof, Zonon Trouveur d'Or souhaite que vous preniez le petit déjeuner avec lui. Il aimerait discuter de plusieurs affaires."

C'est pour cela que vous êtes ici, vous dites-vous en mettant des vêtements propres et en peignant votre barbe. Les nains ne parlent jamais d'affaire sérieuse avant d'avoir fait servir la bière. S'agira-t-il des trente engingneurs qualifiés dont vous avez besoin pour les récepteurs d'énergie cristalline de Karaz-a-Karak, ou peut-être de la question plus délicate du choix d'un mari approprié pour sa fille Ariata?

Vous descendez rapidement le vaste escalier de pierre pour rejoindre la salle du conseil de Zonon. Il est assis, méditatif, dans son fauteuil, manipulant distraitement les pièces d'un jeu de plateau, la viande du matin refroidissant sur la table. Vous vous faites du souci pour Zonon; ces derniers temps, il s'est mis à broyer du noir.

"Frethrof," dit-il en se levant. "Merci d'être venu aussi vite distraire un vieil homme. Un doute m'a subitement envahi à propos de votre fameux projet. Vous n'arrêtez pas de dire qu'il est sans danger, et, en me fiant à vos assurances, j'ai donné ma parole à Gotrek Briseétoile —"

"Votre soutien a joué un rôle essentiel dans la réussite du projet, cher ami," répondez-vous. Mais l'inquiétude vous gagne. Quelle veine est-il en train de creuser?

"Vous dites que c'est sans danger, mais qu'en est-il des chercheurs que vous employez? Que savez-vous vraiment sur eux? Ils n'appartiennent pas aux familles qui ont bâti notre empire, n'est-ce pas? J'ai entendu parler d'adorateurs du Chaos qui parcourent notre terre, minant nos institutions, menaçant notre mode de vie. Comment pouvez-vous être sûr que votre équipe ne comporte aucun saboteur?"

Vous rassurez le vieux Zonon, sachant que ses peurs ne reposent sur rien. Mais dans le même temps, l'image du hideux et baveux Burgmal Tête-Fendue s'impose à vous. Tout le monde sait qu'il y a des gens dont le sang est mauvais, et que les traits et les manières d'une personne peuvent trahir ses origines viciées. Comme le dit le dicton: "Un visage affreux cache une âme affreuse." Vous décidez que désormais, vous tiendrez cette créature à l'œil.

La dernière vision de Frethrof est l'**Aide de Jeu Fantôme 9**:

Quelqu'un frappe à la porte de votre chambre à Karak Vagno. C'est le garçon, le serviteur Engmeld. "Les autres attendent. Le moment est venu."

Suivi par Engmeld, vous vous dirigez vers la salle où vont avoir lieu les essais. Le jeune gaillard semble préoccupé; il s'inquiète sans doute parce que son maître, le répugnant Burgmal, le renverra sitôt le projet cristal mené à terme. Burgmal pourra alors se payer une dizaine d'autres serviteurs. Les péquenots comme Burgmal sont toujours prêts à maltraiter un serviteur loyal. C'est une honte: ce garçon a du potentiel, un vrai potentiel. Vous avez tenté de le convaincre que l'avenir, pour un jeune gars brillant et ambitieux, ne se trouve pas dans la recherche, mais dans les affaires d'État. Vous avez proposé de l'aider à trouver une place lucrative. Il lui suffisait de vous rendre quelques menus services dans le laboratoire d'un concurrent. Il y aurait gagné autant que vous. Mais votre conseil est resté lettre morte; le garçon rêve de devenir un chercheur et un engingneur, tout comme l'odieux Burgmal. Vous haussez les épaules; vous ne pouvez pas aider quelqu'un qui ne sait pas où est son intérêt.

Vous entrez dans la salle. Les autres vous attendent. Vous regardez tout le matériel en pensant à ce qu'il a coûté. Un tiers de l'argent provient de prêts à court terme; si l'expérience échoue, vous allez passer les prochains mois à apaiser des nobles inquiets, à les convaincre de prolonger leurs prêts. Il vaudrait mieux que cela fonctionne.

Engmeld place le Cristal de Terre dans l'appareil. Puis Ulgruld insère le Cristal d'Eau. Lorsque vous vous avancez pour mettre le Cristal d'Air dans la machine, Burgmal vous regarde. De la salive coule de ses lèvres grotesquement distendues. Cet imbécile dégoûtant vous surveillait, et vous reproche, sans doute offensé, votre instant d'inattention. Si seulement il pouvait comprendre les véritables enjeux de cette journée!

Wismag touche le levier et vous adressez une rapide prière à Grungni, le dieu de vos ancêtres, pour que tout aille bien.

Quand le levier s'abaisse, le complexe se met à trembler. Les machines se disloquent. Il fait chaud, si chaud — comme dans un brasier! La dernière chose que vous voyez, tandis que la salle se remplit de vapeur, c'est le visage extatique de Burgmal. Un agent du Chaos — cela se voit sur ses traits livides! Votre corps fond dans une subite éruption de roche liquéfiée: vous auriez dû tenir compte des avertissements de Zonon.

Burgmal Tête-Fendue

La première vision de Burgmal Tête-Fendue est l'**Aide de Jeu Fantôme 10**:

La sueur colle le tissu grossier de votre robe à votre dos. Vous vous tortillez sur votre chaise, devant une table couverte de parchemins, diagrammes, assiettes vides et chopes. Une autre réunion interminable. Vous voulez prendre la parole, mais n'y arrivez pas. C'est comme si toute votre vie était un de ces rêves où vous voulez bouger, mais vous restez bloqué, coincé sur place comme un crapaud dans un trou de rocher. Vous ne voulez pas bouger, mais vous voulez parler. Votre langue vous trahit et déserte. Elle a peur de dire du mal de supérieurs. La flatterie, elle sait faire. Le pur léchage de bottes, elle est experte. Mais le moindre signe de désaccord, et vous êtes paralysé. Même pour une affaire aussi importante que celle-là.

Wismag, l'égocentrique Wismag, le haïssable Wismag, pérore. Il représente tout ce que vous détestez en ce monde, mais vous ne pouvez pas vous empêcher de vous prosterner devant

lui. Il s'est encore lancé dans une de ces disputes interminables avec Ulgruld, qui imagine avoir repéré une erreur du maître. Le point soulevé par Ulgruld n'a aucune importance — c'est juste un argument sémantique — pourtant il est aussi hardi qu'un gobelin de cuivre quand il s'agit de faire perdre son temps à tout le monde ! Le jeune Zockri note consciencieusement tous les détails de l'absurde dispute. Et Frethrof, le hautain Frethrof, vous regarde comme si vous étiez un immonde tas de merde, une offense à son nez aristocratique !

Vous savez qu'il y a une grave erreur dans la formule alchimique déterminant les dimensions des cristaux. Il est important de le leur dire, avant qu'il ne soit trop tard ! Ouvre la bouche, Burgmal, parle ! Parle !

Votre langue vous libère enfin de votre agonie, vous laisse parler. Soulagé, vos épaules se relâchent. Vous vous détendez.

Et vous vous entendez dire : "Wismag, tu as une telle expérience dans ce domaine, dont tu es l'illustre fondateur, cet ambitieux d'Ulgruld souhaite flatter son ego à tes dépens. Il est parfaitement clair pour nous autres que tu es toujours aussi sagace. Quand tu as dit que nous devrions abandonner cette question et passer au point suivant — je pense que tu — je voulais dire, tu ne pouvais pas avoir plus raison."

Malédiction ! Malédiction ! Comment votre langue a-t-elle pu vous trahir à ce point ? Pourquoi insiste-t-elle pour lécher les bottes de Wismag ? Pourquoi ne pouvez-vous jamais dire ce que vous avez vraiment en tête ? Vous vous détestez, détestez, *détestez* !

La deuxième vision de Burgmal est l'**Aide de Jeu Fantôme 11** :

Si votre langue ne doit pas cesser de vous trahir, vous devez trouver un autre moyen de communiquer avec Wismag. Vos doigts, ils ne vont pas vous jouer des tours. C'est ça. Vous pouvez l'écrire. Sur les plans de l'appareil de projection. Vous pouvez vous faufiler dans l'atelier — non, pas faufiler. Entrer. Entrer. Vous avez parfaitement le droit d'entrer dans l'atelier. Vous êtes un chercheur aussi qualifié que les autres. Ils sont vos égaux. Vous avez parfaitement le droit. Très bien, alors, Burgmal. Quitte maintenant ton banc et va dans l'atelier. Il n'y a rien de honteux à cela.

Voilà. Vous êtes dans l'atelier. Il n'y a personne d'autre. *Bien sûr, c'est le milieu de la nuit.* Mais cela importe peu. Ce n'est pas comme si vous vous y introduisiez en douce. Vous avez juste pensé à quelque chose et vous êtes venu le noter avant de l'oublier. Oui. C'est ça. Et puis Wismag remarquera les modifications. Il reconnaîtra votre écriture, et il vous en parlera, et *vous oserez parler*. Oui, vous oserez. Vous n'avez rien à redouter, aucune raison d'avoir honte. C'est pour cela que vous êtes ici, pour apporter votre contribution. Vous n'avez pas peur de Wismag. Pas peur.

Les plans sont dans votre main. Vos mains ne devraient pas trembler comme cela. Elles n'ont pas de raison de trembler. Là. Ça s'est arrêté. Vous les avez fait s'arrêter. Parce que c'est toi qui commandes, Burgmal. Tu as fait le bon choix. Tu vas dominer ton fichu besoin de flatter Wismag. Tu es l'égal de Wismag. Presque l'égal de Wismag. Tu as le droit de parler à Wismag.

Fais simplement cette correction, Burgmal ! Fais cette correction et peut-être que tu auras le temps de dormir un peu ce soir ! Où est-ce ? Aie les idées claires, Burgmal, claires — c'est le différentiel de dix degrés dans le facteur de confinement. Là. Tu l'as noté ! C'est fait, maintenant tu peux —

Qu'est-ce que c'est ? Quelqu'un a déjà apporté d'importantes corrections au plan. Tu ne reconnais pas l'écriture. Mais — quel qu'il soit, il a raison. Il a trouvé une augmentation de *neuf* degrés dans l'efficacité, deux fois plus que ce que tu avais trouvé. Si seulement tu avais eu les tripes de parler plus tôt ! Maintenant tu es à la traîne, tout cela à cause de ton impardonnable lâcheté !

Vous vous effondrez sur le bureau, en le martelant du poing. Tu es un imbécile, Burgmal ! Un imbécile, un échec et une disgrâce pour ta lignée !

La dernière vision de Burgmal est l'**Aide de Jeu Fantôme 12** :

C'est le grand jour. Toute l'équipe s'est rassemblée dans la salle d'essai, hormis Zockri et Wismag. Zockri, bien sûr, se trouve dans la salle de réception dans la lointaine Karaz-a-Karak, le Roi Gotrek Briseétoile à ses côtés. Et Wismag — ce pourceau dédaigneux doit attendre la dernière minute pour faire une entrée majestueuse dans la pièce et faire la grâce de sa présence à ses sous-fifres !

Le voici enfin ! Avant même de vous en rendre compte, vous êtes en pleine courbette, et vous dites : "Wismag, le jour est enfin arrivé. Ton cœur doit être rempli de fierté, car aujourd'hui tu vas écrire une nouvelle page dans l'histoire."

"Tout à fait exact," répond Wismag. Vous continuez à le flatter sous l'œil dégoûté de vos collègues. Frethrof semble au bord de la nausée rien qu'à vous voir, et vous ne pouvez l'en blâmer. Quel flagorneur vous faites ! Enfin Wismag consulte l'horloge et signale que le processus doit être enclenché. Vous placez le Cristal de Feu dans le treillage doré qui empêche les pierres de se toucher dans l'appareil de projection. Ulgruld introduit le Cristal d'Eau. Frethrof installe le Cristal d'Air. Enfin, Wismag en personne ajoute le Cristal de Terre.

Après un bref instant de calme, la salle se met à gronder et à trembler. Instinctivement, vous savez que vous êtes condamné. Votre langue finit par se délier et vous criez ce que vous avez toujours voulu dire :

"Wismag, espèce de crétin ! Tu as ignoré mes —"

Puis vous êtes détruit.

Engmeld

Les visions d'Engmeld ne sont accessibles aux gens compétents en *Conscience de la Magie* que pendant ces brefs instants où son amas de poussière prend forme pour rassembler les grains dispersés d'un autre fantôme. Les personnages qui interfèrent physiquement reçoivent ces visions en dérangeant sa forme naine ou en touchant sa couche de poussière sur le mur.

Sa première vision est l'**Aide de Jeu Fantôme 13** :

Vous êtes un enfant de quatre ans. Votre père, couvert de contusions et de sang, entre en titubant dans la pièce où est assise toute la famille. Vous demandez ce qui lui est arrivé. Votre mère vous donne une claque. "Occupe-toi de tes affaires, freluquet !"

Vous êtes un peu plus âgé, peut-être neuf ans. Il se passe quelque chose : vos parents font leurs valises précipitamment. Ils jettent leurs affaires, vêtements, armes, outils, dans un sac. Ils vont quelque part. Vous voulez demander où, mais vous savez que cela ne vous vaudra qu'une nouvelle taloche. Vous les suppliez de vous emmener, mais votre mère refuse. "Tu ne seras qu'un fardeau, là où nous allons. Trouve ta voie, comme nous l'avons fait." Ils s'en vont. C'est une heure après, quand la garde arrive avec ses haches et ses mines sévères, que vous comprenez que vous ne les reverrez jamais.

Suit page suivante

Vous vous trouvez à côté de l'atelier de Hagbold, assis sous une fenêtre pendant que le grand savant enseigne à l'intérieur à ses apprentis. Vous devez tendre l'oreille pour entendre, mais ses mots sont une douce musique à vos oreilles. Alchimie. Science. Technologie. Vous vous demandez pourquoi il doit répéter les choses autant de fois. Vous comprenez tout parfaitement. Puis vous entendez des pas et, à contre-cœur — car Hagbold vient juste d'atteindre la partie intéressante — vous prenez vos jambes à votre cou pour éviter la honte d'être pris. Les nains n'ont pas de temps à perdre avec les orphelins.

Vous ne lâchez pas Hagbold. Le suppliant de vous prendre comme serviteur. Louant vos propres mérites comme travailleur. Suggérant des gages très faibles. En vain — il n'a pas de temps à consacrer à un gamin des rues. Vous sentez qu'il a un peu peur de vous. Peu importe. Vous continuez de demander. Vous demanderez à chacun d'entre eux jusqu'à ce qu'un engingneur ou un chercheur vous accepte.

Maintenant vous suivez Burgmal. un être pathétique — laid, zozotant, bavant. Mais c'est le seul savant de cette citadelle auquel vous n'avez pas posé la question. S'il vous repousse, vous devrez voyager en terre sauvage, bravant les gobelins et les orques, afin de trouver un autre lieu où apprendre. Mais — Burgmal s'arrête ! Il écoute votre proposition ! Il hoche la tête. Vous tend ses livres pour que vous les portiez ! Victoire ! Vous n'êtes pas encore un apprenti — tout juste un serviteur — mais un jour ! Un jour !

Vous avez un an de plus. Vous lessivez le sol de la modeste maison de Burgmal. Il est assis dans un coin, ruminant, perdu dans sa propre tristesse, colère ou frustration. Il ne la partagera pas avec vous. C'est à peine s'il répond à vos questions sur son travail. Vous n'apprenez rien ; vous ne vous rapprochez pas de votre but.

Une autre année de plus. Vous arrivez dans la Vallée du Yetzin, traînant les affaires de Burgmal dans un tunnel souterrain. Le tunnel sera bientôt un complexe élaboré, consacré à l'application pratique de la technologie alchimique. Votre cœur chante ! Il y aura d'autres chercheurs ! L'un d'entre eux vous donnera la chance dont vous rêvez ! Vous finirez par être engingneur !

La deuxième vision d'Engmeld est l'**Aide de Jeu Fantôme 14** :

Vous êtes assis dans la chambre privée d'un des autres chercheurs, Frethrof l'Astucieux. Au cours des nombreux mois que vous avez passés à Karak Vagno, il est le seul à vous avoir remarqué. Aucun de ses collègues ne s'est simplement soucié d'apprendre votre nom. Quand Frethrof vous a invité à venir parler avec lui, vous avez pensé que votre but était enfin atteint — il allait faire de vous son apprenti. Mais plus il parle, et plus vous vous sentez déprimé. Il ne veut pas faire de vous un chercheur. Il veut que vous deveniez un espion.

"Tu es un garçon brillant, j'en suis sûr," vous dit-il. "Alors ouvre les yeux et regarde autour de toi. Sont-ce vraiment les chercheurs qui importent ? Ont-ils le pouvoir ? Tu penses qu'ils sont de grands chefs du savoir, parce que tes propres débuts ont été humbles. Je le comprends. Mais je suis né dans une famille de haut rang, Engmeld, et je peux t'affirmer que le monde est bien différent vu de ma place. Pour les nains qui comptent vraiment, même le grand Wismag n'est qu'un grain de poussière, un nain dont la lignée n'a pas d'histoire, et qui n'a qu'un tour utile à exécuter.

"Vois les choses à long terme, Engmeld. Une fois le projet terminé, Wismag et les autres n'auront plus d'utilité. La question ne concerne pas la science ou la technologie. C'est une question d'avantage. Le roi régulera cette nouvelle forme d'énergie, et l'attention se détournera de Karak Vagno au profit des ateliers qu'elle alimente. Ce que tu vois là n'est que le prélude. Est-ce que tu me comprends ?"

Vous hochez la tête. Vous sentez votre menton trembler. Vous tendez votre mâchoire pour faire cesser cette manifestation embarrassante d'émotion. Frethrof voit néanmoins clair en vous.

"Tu es triste parce que tu as un rêve, et tu désires le voir se réaliser. Je le comprends bien. Ce que je veux te dire, c'est qu'il y a de meilleurs rêves pour un jeune gars aussi ambitieux. Laisse-moi te placer comme serviteur dans la maison de Zonon. Ce que je propose ne te fait courir aucun danger. Pendant les quelques prochains mois, l'engingneur Gisward séjourne chez lui. Si tu parviens à le garder à œil, rendre compte de son travail, voir qui il rencontre, les possibilités d'avancement sont illimitées. Pour toi comme pour moi."

Vous répondez à Frethrof : "Alors vous ne voulez pas de moi comme apprenti."

"Apprenti ? Écoute-moi, mon garçon !" rugit Frethrof ; il vous saisit par les épaules et vous secoue. "J'ai autant besoin d'un apprenti que de la variole pourpre ! Ce dont j'ai besoin, c'est d'un gars malin chez Zonon !"

Vous lui indiquez que vous allez réfléchir à ce qu'il vient de vous dire, mais vous prévoyez déjà de vous enfuir de Karak Vagno, le cimetière de vos rêves.

La dernière vision d'Engmeld est l'**Aide de Jeu Fantôme 15** :

Vous courez dans les bois. Épuisé, essoufflé, le cœur battant comme s'il allait exploser. Vous n'avez emporté ni nourriture ni eau. À quoi pensiez-vous donc, quand vous vous êtes enfui comme cela ? Rien ne vous retenait sur place. Vous auriez pu partir de votre plein gré, à une allure raisonnable, pendant la journée, avec suffisamment de vivres.

Vous entendez un bruit. Vos jambes se dérobent. Vous vous retrouvez la tête en bas, en train d'être hissé dans les arbres. Vous vous balancez à l'envers, une corde attachée autour des chevilles. Vous avez marché sur un piège. Vous restez ainsi pendant un long moment, regrettant votre impétuosité. Ce piège a sûrement été placé par des gobelins, et vous vous attendez à être massacré quand ils vous trouveront. Vous vous demandez si les gobelins mangent réellement les nains, comme dans les histoires que vous avez entendues.

Quelqu'un vient enfin inspecter son piège. Vous n'en croyez pas vos yeux. C'est Elgoprad, un des complices de votre père, il y a longtemps ! Il vous faisait souvent sauter sur ses genoux, et maintenant le voici, dans la forêt de la Vallée du Yetzin !

Vous êtes dans le campement d'Elgoprad, et vous mangez une assiette de haricots chauds. Aucun repas n'a jamais été aussi délicieux. La femme d'Elgoprad, Ojora, est aussi présente : elle était une vraie tante à l'époque. Au cours des quelques journées suivantes, pendant le voyage, vous lui confiez votre chagrin, vos échecs, votre désespoir. Vous faites une remarque sur la coïncidence : elle et Elgoprad, ici, fuyant la justice naine.

Ojora se penche vers vous et murmure, "ce n'était pas une coïncidence."

Elle vous raconte qu'Elgoprad et elle appartiennent à un groupe, une confédération avec des membres partout, dans toutes les nations, dans toutes les races. "Tes parents n'ont pas voulu se joindre à nous, aussi n'avaient-ils aucune protection quand ils ont été pris. Notre groupe garde depuis longtemps un œil sur toi, Engmeld. Avant même ta naissance, peut-être. Il y a de grandes choses que tu peux faire pour le monde. De grandes choses que tu peux apprendre. Il y a plus de choses dans la science du monde que ne peuvent enseigner les chercheurs." Elle vous emmène auprès de Keeler, un autre membre

de la bande d'Elgoprad, quelqu'un qui sera votre guide dans les mystères.

Enfin, vous apprenez. Vous vous plongez dans les tableaux et les diagrammes. Les cercles et les pentagrammes. Vous apprenez les invocations. Les secrets de l'univers.

Tout ce que Keeler peut vous enseigner, vous l'apprenez rapidement. Il vous dit qu'il doit vous présenter un nouveau tuteur. Celui-ci doit être évoqué.

L'odeur du soufre envahit vos narines. Le tuteur se tient devant vous. Il a des ailes, des verrues et des plumes, comme un grand vautour contrefait. Il vous dit qu'il est *chi' khami'tzann tsunoi*. Vous pouvez vous adresser à lui en l'appelant Seigneur à Plumes. Ses yeux vous transpercent, connaissent tout ce qu'il y a à savoir sur vous. "Il y a un sort que je dois t'enseigner," vous dit-il, "un sort de nombres. Afin de faire un bon usage de ce sort, tu dois retourner à Karak Vagno."

Devenir Éthéral

Les personnages qui se servent du sort *Éthéralité* (ou du pouvoir similaire d'un objet magique) peuvent interagir directement avec les fantômes et converser avec eux. Les informations révélées à cette occasion diffèrent du contenu des visions. Selon les questions qu'ils vont poser, les joueurs vont influer sur ce que révèlent les fantômes.

Les personnages qui ne sont pas dans l'éther ne peuvent pas communiquer avec les fantômes. *Veillez à ce que leurs joueurs respectent strictement cela !*

Quand les fantômes se rendent compte qu'ils ont un public, ils se mettent à parler tous en même temps — à l'exception d'Engmeld qui ne peut rien faire pour attirer l'attention sur lui. Interpréter les quatre entités simultanément représente un certain défi, mais prenez une bonne inspiration et rappelez-vous qu'il vous suffit de montrer que leurs propos se chevauchent. Laissez le personnage éthéral se charger d'y mettre bon ordre et de les obliger à parler l'un après l'autre. Dès que l'excitation monte, la confusion recommence. Amusez-vous bien.

Hormis le silencieux Engmeld, les fantômes demandent au personnage d'agir en juge et de déterminer une bonne fois pour toutes lequel d'entre eux est responsable du grand désastre. Ils sont tous prêts à répondre aux questions : chacun d'eux croit que sa version est la vérité absolue.

Quand vous interprétez Wismag, soulignez son arrogance intellectuelle. Il se montre condescendant envers le personnage éthéral et bredouille si on met en doute ses propos. Il a aussi du mal à se rappeler les noms de ses collègues. Pour lui, les simples appellations ne sont que des détails insignifiants.

Ulgruld est la quintessence du professeur distrait aux compétences sociales catastrophiques. S'il est interrogé sur des sujets sortant du domaine de la recherche, il reste vague ; il n'a jamais vraiment fait attention à de telles platitudes. Face aux provocations, Ulgruld bredouille à propos de ses recherches dans des termes hautement incompréhensibles. Il pense que tout le monde est naturellement fasciné par ce genre de chose. Inutile de vous inquiéter : ce qu'il bafouille n'a pas besoin d'avoir de sens.

Voici quelques exemples de phrases avec lesquels assaisonner ses propos :
- "matrice énergétique pan-élémentale"
- "limites de tolérance alchimique"
- "beaucoup, beaucoup de problèmes de magnitude"
- "vortex logique en spirale"
- "le facteur spongieux"
- "équations déséquilibrantes"
- "relevés du thaumatomomètre incongrus"
- "théorie de dé-organisation radicale"
- "structure géomorphique runique"
- "dérive de cristallisation rapide"
- "champs de variance entropique"

Interprétez Frethrof de manière franche et directe — il est certain que Burgmal est coupable "parce qu'il est visiblement d'un mauvais sang". Donnez-lui le sens naturel de supériorité et l'arrogance brusque d'un nain de haut rang, mais n'oubliez pas qu'il est perspicace — spirituel même si vous y parvenez.

Burgmal est peut-être le personnage le plus difficile à interpréter. Même en fantôme, il est incapable de surmonter son obséquiosité instinctive, surtout envers Wismag, qu'il approuve et complimente à la moindre occasion.

Pour le sortir de cet état de soumission, il faut le prendre à part. Burgmal se montre alors sous un jour totalement différent, plein d'amertume, de haine pour sa propre personne et de mépris pour Wismag. Ce n'est que dans ces circonstances qu'il fait part de sa certitude sur la responsabilité de Wismag dans le désastre.

Quand la Vérité Éclate

Dès qu'un joueur déclare catégoriquement qu'Engmeld est coupable, les **fantômes sont libérés** de leurs entraves éternelles. Avant que leurs âmes émigrent vers le grand au-delà, ils disposent de quelques instants pour communiquer directement avec les personnages joueurs et leur fournir des informations supplémentaires.

(Avant d'entamer cette scène, vérifiez si l'accusation du joueur repose sur les indices fournis ou s'il a juste émis une hypothèse ou lancé un nom au hasard. Si nécessaire, demandez pourquoi il pense qu'Engmeld est en cause. S'il ne parvient pas à fournir une bonne justification, poursuivez la scène jusqu'à ce qu'il en trouve une. Une réponse basée sur les connaissances du joueur et non sur celles du personnage — par exemple, Engmeld est le suspect le moins probable et le suspect le moins probable est toujours coupable dans les histoires d'enquêtes — n'est pas une bonne justification.)

Quand Engmeld est déclaré coupable, un tourbillon s'engouffre dans la salle, soulevant poussière et débris en tout sens. Les aventuriers doivent se couvrir les yeux et la bouche pour se protéger de ces gravillons mordants. Le vent s'apaise au bout d'un moment. Quand ils rouvrent les yeux, les PJ constatent que les silhouettes de poussière sont maintenant extrêmement bien définies : ils distinguent les traits individuels et les expressions des visages. De plus, Engmeld a rejoint les quatre chercheurs nains et se tient devant eux. Les autres ont l'air confus. Les aventuriers entendent une musique irréelle, une antique chanson naine interprétée par des voix de basses. Il est impossible d'en distinguer la source.

Engmeld s'avance et déclare : "C'est moi, Engmeld, qui suis responsable. En résolvant ce mystère, vous nous avez libérés."

Engmeld a le temps de répondre à quelques questions. Les joueurs voudront sans doute se renseigner sur les cristaux et la façon de les détruire. Le tuteur infernal d'Engmeld lui a indiqué qu'il existait une façon d'y parvenir, mais que seul Tzeentch la connaît. Il est en mesure de révéler tous les détails donnés précédemment, si les aventuriers se montrent curieux. Les autres fantômes peuvent aussi participer à la discussion, bien qu'ils soient totalement sidérés par l'identité du saboteur et par leur aveuglement.

Sortez votre montre et surveillez la durée de cette scène. Après 5 minutes de temps réel, le vortex revient ; cette fois, il désintègre les silhouettes. Cinq projections d'énergie brillante de forme vaguement naine jaillissent des êtres de poussière. Quatre d'entre elles plongent à travers le sol pour rejoindre le paradis des nains. La cinquième commence à les suivre, mais elle vire au rouge avant

d'émettre un noir affreux. Lentement et silencieusement, elle se rétracte puis disparaît.

Si les aventuriers ont oublié de poser la question importante concernant la destruction des cristaux, l'esprit d'Engmeld leur crie : "Vous devez détruire les cristaux — mais seul Tzeentch sait comment !"

Conséquences

Dès que les esprits des chercheurs sont partis, la salle se met à trembler et à tanguer. Elle se remplit de vapeur. Ceux qui ont reçu les visions 3, 6, 9 ou 12 et réussissent un test d'**Int** comprennent que **le site va exploser** une nouvelle fois. (Vos joueurs peuvent le deviner d'eux-mêmes.) Le sol commence à onduler, et les dalles de pierre deviennent brusquement brûlantes. Des morceaux de plafonds tombent. Si les aventuriers ne prennent pas leurs jambes à leur cou dès que vous mentionnez cela, ils vont mourir, engloutis par la lave qui surgit du sol et envahit la salle.

Il est peu probable qu'ils restent à regarder, mais même s'ils se précipitent à toute allure vers la sortie, ils échappent de justesse au flot de lave qui envahit tout le complexe en quelques minutes. Chaque personnage perd 1D4 points de dommages dus à la proximité de la lave et à la chaleur qui s'en dégage. Quiconque tombe dans le torrent incandescent est instantanément tué. Ceux qui entrent en contact avec une petite quantité de lave encaissent 1D6 points de dommages, quelle que soit leur **Endurance**.

Pendant leur course éperdue vers la sortie, les aventuriers constatent que la vieille citadelle se disloque. D'énormes blocs de pierre tombent du plafond. Le sol des couloirs se soulève, les dalles ondulent et se fendent.

Lors d'une secousse particulièrement violente, tous les personnages joueurs sont soumis à un test d'**I**. En cas d'échec, ils trébuchent et l'intense chaleur de ce flot de lave qui s'est rapproché leur inflige 1D3 points de dommages. Celui qui se montre le plus maladroit (la plus grande différence entre l'**I** et le résultat du jet) butte contre un morceau de dalle. Il faut réussir un test d'I pour qu'il retrouve son équilibre et se remettre à courir ; sur un échec, la lave l'emporte et le tue. Un autre personnage peut le secourir en réussissant un test d'**I**. Il doit se retourner, attraper celui qui est tombé, le remettre sur pied et reprendre la course dans la bonne direction avant que la lave surgisse. Si l'intervenant échoue à son test d'**I**, les deux meurent. Cela peut paraître excessif, mais il ne faut pas prendre la lave à la légère. Des personnages apparemment condamnés peuvent toutefois être sauvés par une combinaison des pouvoirs des Cristaux de Feu (pour les protéger





de la chaleur) et de Terre (pour les protéger des tonnes de roches en fusion). Ne vous sentez pas obligé d'en faire mention — ce sont bien les personnages joueurs qui voulaient à tout prix obtenir ces pierres.

Dès que les aventuriers sortent du complexe, ils sentent le sol vibrer sous leurs pieds. Un volcan est en train de se former à l'emplacement de la salle 15. Un autre jet de lave explose sous la tête de bronze de Grungni, l'envoyant en plein ciel tel un bouchon de champagne. La lave embrase les arbres environnants, et les personnages joueurs doivent continuer à fuir pour ne pas se retrouver pris dans les flammes. Tant qu'ils restent en mouvement, ils ne risquent rien. Les nains possédant la compétence *Travail de la Pierre* ou *Histoire* savent qu'il n'y a eu aucune activité volcanique dans cette partie de la Voûte depuis le Temps des Malheurs.

Les rescapés doivent se déplacer pendant une demi-journée pour échapper à l'incendie, puis un de ces violents orages si fréquents dans la Voûte vient l'éteindre. Cela va leur donner le temps de réfléchir au fait que seul Tzeentch sait comment détruire les cristaux, et ce que cela signifie pour eux.

Chapitre 8

L'Essence de Tzeentch

Cet épisode voit les aventuriers recevoir un indice important d'une source inattendue — Slurk l'homme-bête. Quand il se rend compte qu'ils ont besoin d'un renseignement connu du seul Tzeentch, il les guide vers ce qui s'en approche le plus : une colonie de sectateurs du Chaos des environs. Slurk prétend que le chef de ce groupe est en contact avec le dieu lui-même. Il les emmène donc dans le repaire des sectateurs, une série de cavernes à flanc de falaise. Sur place, les aventuriers vont devoir se faire passer pour de dévots serviteurs du Chaos jusqu'à ce que la confiance s'établisse et qu'ils obtiennent une audience du chef du culte, Mauro Malusalbus. Le renseignement recherché se trouve dans son journal, un journal qui devrait très désagréablement les surprendre par sa forme. Pris la main dans le sac, les aventuriers s'enfuient, et la poursuite s'engage sur le réseau de cordes pourrissantes qui relie les cavernes entre elles.

La Révélation de Slurk

Slurk doit transmettre au groupe un renseignement d'importance.

S'il était à Karak Vagno et a entendu la confession finale du fantôme d'Engmeld, il attend que les aventuriers soient tirés d'affaire pour s'épancher. S'il les a accompagnés mais ignore ce qu'a raconté Engmeld pour une raison ou une autre, il ne parle qu'après avoir surpris les propos des personnages qui s'interrogent sur la suite des opérations. S'il a été chassé par le groupe, il revient obstinément les harceler et ils n'arriveront pas à s'en débarrasser. Il veut absolument les servir et vante pour les convaincre ses multiples capacités. Il promet avec aplomb de résoudre tous leurs problèmes. "Juste vous explique moi ton problème et vous verras moi très utile" pépie-t-il. Les aventuriers ne devraient pas manquer de saisir cette perche et de le mettre au pied du mur. Ils sont certainement dans une impasse, et l'occasion de fermer le bec à cette irritante mouche du coche devrait être irrésistible. Ils ne peuvent imaginer que l'importun est en mesure de les aider. Surtout, n'hésitez pas à jouer sur le comique de la situation.

Voilà ce que Slurk doit leur apprendre : **il connaît quelqu'un au fait des secrets de Tzeentch** et se propose de les guider vers lui. Il ne détient aucun autre renseignement mais répond volontiers aux questions des aventuriers. Voici un échantillonnage de ses réponses :

Quelle est cette personne que tu veux nous faire rencontrer? "C'est le Grand Maître."

Quel est son nom? "Je connais seulement Grand Maître."

Comment peut-il être en contact avec Tzeentch? "Il a grande magie ou grand savoir mais je sais pas plus."

Est-il dangereux? "Bien sûr. Très dangereux — il sert Tzeentch !"

Où allons-nous le rencontrer? "Pas loin? Venez."

Est-il seul? "Oh non. Il règne sur puissante cité des adorateurs de Tzeentch."

Et ils n'essaieront pas de nous tuer? "Pas si je vous présente. Vous es grands messagers de la nouvelle destruction !"

Slurk répond de même à toute autre question ; ses réponses sont honnêtes mais brèves et pauvres en informations. L'homme-bête ne cache rien ; c'est un simple qui ne pense qu'en phrases courtes. Si les demandes de précisions s'accumulent, il finit par avouer que toutes ces questions lui fatiguent la cervelle et insiste pour que les aventuriers l'accompagnent et se rendent compte par eux-mêmes.

Entre Deux Feux

La manière dont Slurk considère les aventuriers dépend de ce qu'ils ont choisi de lui dire. Il se peut que ses deux têtes entretiennent des avis divergents à leur sujet.

Serviteurs de Tzeentch

S'ils lui ont laissé entendre qu'ils servent les dieux noirs, il reste un suppôt du Chaos pleurnichard et sans cœur, exalté à l'idée des destructions que les aventuriers vont laisser dans leur sillage. Une harmonie relative règne alors entre les deux têtes. Vautour récrimine régulièrement contre les faux-pas ou les échecs de pinson mais la paire poursuit des buts communs. Passez directement à "Abysse", page suivante.

Démentis Peu Convaincants

Si les aventuriers démentent vigoureusement être au service du Chaos alors que Slurk ne les a pas vus se comporter de manière particulièrement noble ou altruiste, il ne tient aucun compte de

leurs dénégations. Il en conclut qu'ils tiennent, pour le moment, à garder secrète leur allégeance et participe à la mascarade avec ostentation.

La tête de vautour devient cependant de plus en plus méfiante et cherche à alerter sa collègue pinson dès que Slurk est seul. Si un aventurier réussit alors à s'approcher sans être repéré, il surprend une conversation du type suivant :

Slurk pinson : Mais non, y disent qu'y servent pas le Chaos mais ça veut pas dire qu'y servent pas le Chaos. Y mentent ! Tu as jamais entendu un serviteur du Chaos mentir ?

Slurk vautour : Andouille ! Tu te fais toujours avoir ! Tu les as vus faire quelque chose pour le Chaos ?

Slurk pinson : Y z'attendent leur moment pour tuer tout le monde !

Slurk vautour : Pourquoi y veulent se renseigner sur Tzeentch s'y sont grands serviteurs de Tzeentch ? Ça tient pas debout !

Slurk pinson : "Si nombreux sont les complots de Tzeentch qu'ils paraissent parfois contradictoires." Le Grand Maître lui-même a dit.

Slurk vautour : Essaye pas de penser. Ça fait une mauvaise odeur, comme du brûlé.

Personnages Modèles

Si les aventuriers font preuve de générosité et de compassion, en particulier à l'égard de Slurk, ce dernier plonge dans un étrange débat de conscience. La fraction de personnalité incarnée par la tête de pinson se laisse séduire par eux et commence à remettre en question son allégeance au Chaos. La tête de vautour les considère en revanche comme d'indiscutables traîtres à la cause. Ce cas de figure génère aussi des "tête-à-tête" privés que les PJ peuvent surprendre.

Exemple :

Slurk vautour : Essaie pas de m'avoir. Je sais ce tu penses.

Slurk pinson : Je pense rien, Slurk.

Slurk vautour : Tu penses ces gens bons avec toi et méritent service. Mérite plus que Grand Dieu Tzeentch.

Slurk pinson : Mais y sont serviteurs de Tzeentch. Servir eux ou servir lui, c'est la même chose !

Slurk vautour : Tu penses qu'y disent vrai quand y disent pas serviteurs de Tzeentch et pire, tu penses que c'est pas grave. ! Je connais toutes tes sales pensées, Slurk.

Slurk pinson : La ferme, Slurk.

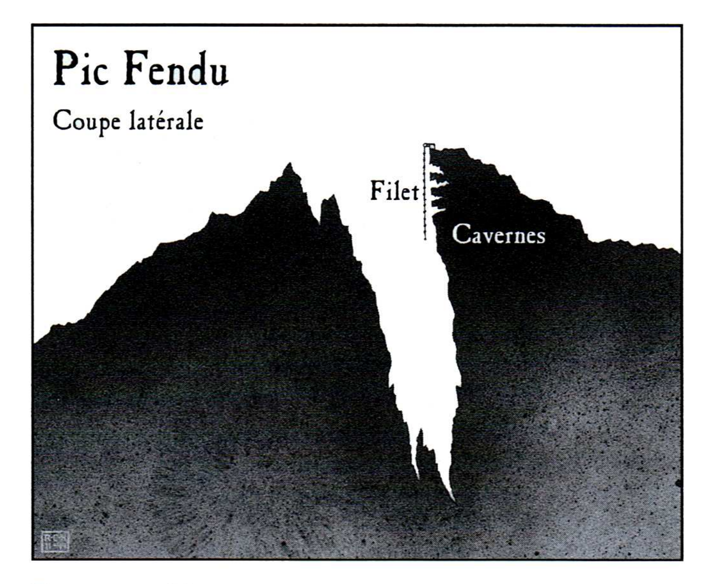
Slurk vautour : Je la ferme pas. Je te laisserai pas nous entraîner dans ignobles pratiques de la Loi ! Si tu trahis le Chaos, je t'aurai, Slurk ! Je te promettre ça.

Abysse

Mauro Malusalbus a installé sa colonie dans la crevasse qui balafre la montagne du Pic Fendu, un gouffre ouvert par les séismes du Temps des Malheurs. Les habitants de la Vallée du Yetzin la disent hantée et n'en approchent pas. Trois jours de voyage sont nécessaires pour se rendre de la forêt brûlée près de Karak Vagno au Pic Fendu ; quelques rencontres typiques de la région peuvent émailler le trajet si vous le désirez.

L'Ascension

Le Pic Fendu n'est ni aussi haut ni aussi abrupt que la Serre du Faucon. Son sommet est bien sûr glacial mais pas au point de provoquer gelures ou hypothermie.



Patrouilles

Cependant, les sectateurs qui habitent les cavernes dans la crevasse patrouillent dans leur montagne. Si les aventuriers décident d'arriver sans Slurk, une chaude réception les attend. Comptez trois agresseurs pour chacun d'eux, que vous aurez recrutés parmi les quelques guerriers du Chaos compétents que compte le culte, pas dans la population générale des sectateurs affaiblis par leurs ignobles conditions de vie. La patrouille attaque à vue si Slurk n'est pas présent.

S'il est là, Slurk salue les guerriers du Chaos d'un vigoureux "Njwarr'thakh 'Lzimbarr Tzeentch !" Ceux-ci n'attaquent pas mais gardent leurs armes en main. Ils interrogent Slurk sans politesses inutiles sur l'identité des aventuriers, et si ces derniers le laissent jouer les intermédiaires, la situation se détend rapidement. Slurk présente les PJ comme les hérauts de Tzeentch, "ceux qu'ont hurlé les oracles, ceux de nos rêves enfiévrés, ceux qui viennent tout détruire". Les patrouilleurs ne semblent pas tenir Slurk en grande estime et se montrent peu intéressés par les "hérauts de Tzeentch" ; ils autorisent néanmoins les aventuriers à poursuivre leur route vers le sommet.

Guerriers du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	59	49	5	3	10	60	2	89	89	89	89	89	18

Équipement : Armure de plate complète, épée à deux mains.

Descente

Alors que les aventuriers approchent du sommet, Slurk explique qu'ils vont devoir vivre un certain temps avec les autres sectateurs et faire leurs preuves avant de pouvoir rencontrer Malusalbus. Ce dernier se montre terriblement méfiant et redoute en particulier les attaques des suppôts de son rival, le dieu du Chaos Nurgle. Ceux-ci ont en effet réussi à diverses reprises à s'infiltrer dans la colonie où ils ont tué plusieurs de ses meilleurs éléments. Slurk indique ensuite que ni la possession ni même ses propres recommandations ne sauraient suffire à convaincre les sectateurs. Bien sûr, lui-même est libre d'aller et venir à sa guise mais cela ne veut pas dire pour autant qu'il est un initié reconnu. Il peut les faire

accepter dans la communauté mais c'est à eux de conquérir la confiance du Grand Maître.

Il déconseille toutes prétentions ou démonstrations de pouvoirs majeurs tant qu'il n'est pas certain que Malusalbus apprécie les nouveaux venus. "Grand Maître parfois soupe au lait, jaloux peut-être. Je veux pas finir dans la Salle de Pénitence ou dans la Pièce aux Tumeurs." Si on lui demande ce qu'est la Salle de Pénitence, il répond que c'est une salle où les gens vont penser à Tzeentch. Il refuse de parler de la Pièce aux Tumeurs.

Encore des Gardes

Un autre groupe de gardes veille au sommet. Utilisez les caractéristiques données plus avant et comptez un guerrier par aventurier. Si un combat éclate, les PJ perdent toute chance d'intégrer la communauté et de rencontrer Malusalbus. Cette erreur est lourde de conséquence : ils ne pourront revenir que sous une identité et une apparence radicalement différentes et il leur sera bien difficile de découvrir une autre manière d'accéder aux pensées de Tzeentch. Un combat est ici d'un non-sens évident, aussi n'hésitez pas à laisser les aventuriers patauger misérablement jusqu'à expiation avant de leur offrir une seconde chance de détruire les cristaux.

Premier Coup d'Œil

Une fois le piquet de gardes franchi, les aventuriers peuvent jeter un œil dans la crevasse qui déchire le Pic Fendu. Elle est immense et la paroi qui plonge en falaise sous leurs pieds est creusée d'une série de cavernes peu profondes. Les habitants de ces cavernes passent de l'une à l'autre en escaladant **un gigantesque filet de cordes pourries et de tissus torsadés**. Au sommet, un ensemble de potences en bois vermoulu maintient le filet suspendu à une soixantaine de centimètres de la paroi.

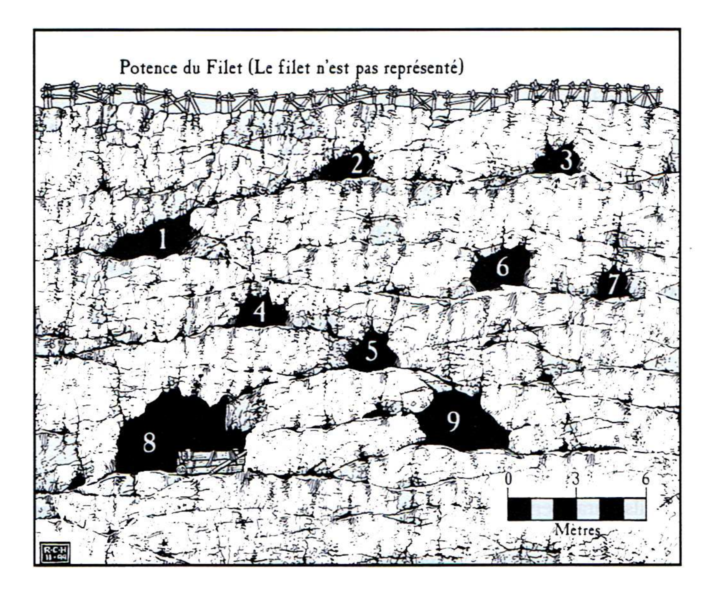
Les aventuriers voient une famille de sectateurs maladifs et misérables se hisser péniblement d'une caverne à l'autre en utilisant le filet. Ce sont des halfelings, un vieillard, un homme et une femme en âge d'avoir des enfants, et un garçon proche de l'adolescence. La femme porte un assemblage de chiffons sur son dos et quelque chose remue à l'intérieur, un bébé ou un chiot. La caverne qu'ils cherchent à atteindre se situe directement au-dessus de celle qu'ils quittent. L'enfant perd prise un moment quand une corde glissante lui échappe. Les autres ne lui prêtent aucune attention mais il réussit à se rétablir et reprend presque aussitôt l'escalade comme si de rien n'était. Puis, alors que les autres arrivent enfin à destination, le vieillard est trahi par une bande de tissu pourrissante qui semble se déchirer au ralenti. Il hurle et plonge dans l'abîme. Son corps tournoyant disparaît rapidement dans les brumes qui masquent les profondeurs de la crevasse. Un instant plus tard, un bruit à peine audible mais sinistrement caractéristique remonte en écho du fond. Le couple et leur garçon regardent depuis le seuil de la caverne, le visage dépourvu d'expression. Quand ils entendent l'impact, ils agitent les poings verticalement et chantent triomphalement :

"Gloire au Changement! Gloire au Grand Tzeentch! Le Changement ne connaît ni limite ni fin!"

Au cas où les PJ voudraient contacter cette famille par la suite, il s'agit des Tarte-aux-Pommes, décrits p. 82 sous la rubrique Personnages.

Le Filet

Chaque fois qu'un personnage emprunte le filet, il est soumis à un test d'**I** (modificateur de +10% augmenté d'un +5% pour chaque compétence que maître et joueur s'accorderont pour trouver utile). En cas d'échec il perd prise. Il se peut aussi — 5% de chances à chaque escalade — qu'un morceau de corde ou d'étoffe craque.



Dans un cas comme dans l'autre, il faut réussir un autre test d'**I** (à -20) pour qu'il interrompe sa chute en agrippant un cordage au passage. En cas d'échec, la loi de la gravité le condamne à mort mais un sortilège de *Vol* ou quelque autre moyen exceptionnel peuvent encore le sauver, voire annuler d'emblée tout danger. Semblables méthodes attisent la méfiance des sectateurs qui soupçonnent toujours les nouveaux venus d'être au service de Nurgle - mais c'est toujours mieux que d'être morts...

Les Lieux

Voici la description des **différentes cavernes occupées par la colonie** que Mauro Malusalbus appelle *F'thaktoi B'kah*. Les personnages qui parlent la Langue Noire peuvent traduire ainsi ce nom, "Changement Avant Dernier". Malusalbus — ou peut-être Tzeentch lui-même — a choisi ce nom pour signifier que les sectateurs vivent ici l'étape de leur vie qui précède leur accomplissement final : leur triomphante participation à la destruction du Vieux Monde et leur élévation à un statut supérieur dans l'Empire du Chaos qui s'ensuivra.

F'thaktoi B'kah occupe un ensemble de cavernes peu profondes ouvertes sur la falaise. Les membres de la colonie n'ont pas numéroté ces cavernes et la numérotation utilisée par la suite n'existe que pour simplifier les descriptions. Les sectateurs eux-mêmes désignent les pièces par leur nom et ne précisent jamais la caverne dans laquelle elles se trouvent. Un sectateur dira "je vais au garde-manger" et jamais "je vais dans la caverne 1".

L'illustration ci-dessus en situe les entrées les unes par rapport aux autres.

La roche de la falaise est un granit gris sombre veiné de quartz et autres incrustations cristallines. Les cavernes n'ont pas été creusées par l'eau et ne comportent aucun des éléments de décors classiques des complexes souterrains calcaires, stalactites, stalagmites, etc. Un personnage compétent en *Exploitation Minière* les identifie comme des galeries de mines très anciennes, probablement antérieures au Temps des Malheurs et à la fracture de la montagne. Toute trace évidente des travaux d'excavation a disparu depuis longtemps.

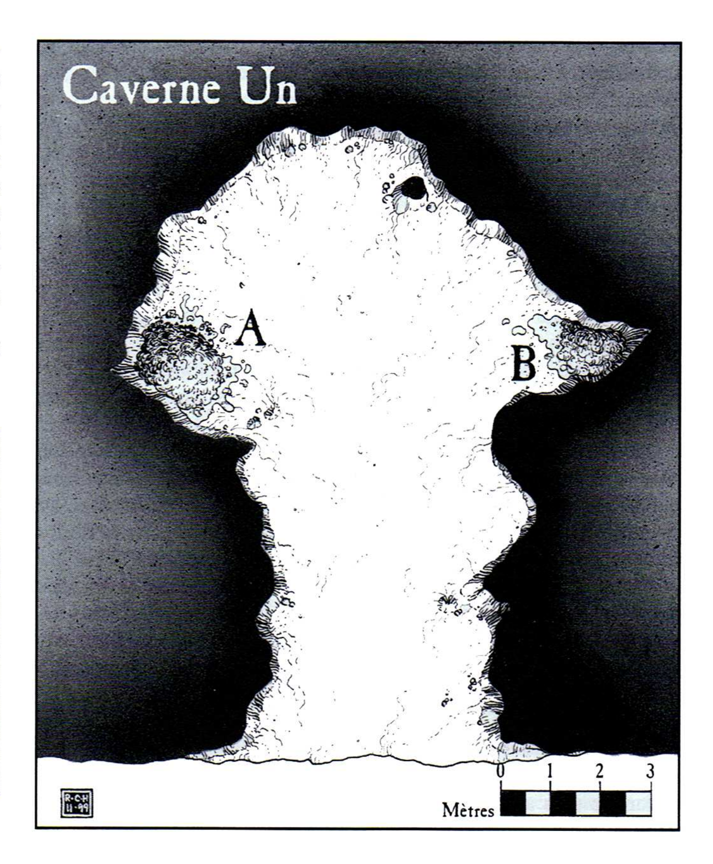
La description des salles se termine par une liste de rencontres possibles, une liste des personnages qu'il est probable de rencontrer à cet endroit. Soulignons que F'thakhoi B'kah n'est pas un

"donjon" peuplé de créatures liées à une salle où elles sont censées attendre le bon plaisir des PJ. Dans la journée, les sectateurs valides qui ne sont pas emprisonnés se déplacent entre les différents sites du complexe. Si les aventuriers veulent contacter l'un d'entre eux en particulier, ils risquent donc d'avoir à le chercher dans plusieurs cavernes et à courir leur chance sur le filet. Certains personnages peuvent être rencontrés dans plusieurs salles; leur localisation précise dépend du moment de la journée. Ceux qui sont emprisonnés ou immobilisés quelque part pour une autre raison sont directement traités dans ce chapitre plutôt que sous la rubrique "Personnages".

La table qui suit résume rapidement l'utilisation qui est faite des diverses cavernes.

Affectation des Cavernes

Cavernes	Utilisation
1	Logements
2	Appartement de Malusalbus
3	Logements
4	Cuisine
5	Lieu de culte
6	Dispensaire
7	Logements
8	Logements
9	Cultures



Caverne 1

Cette caverne est affectée au **logement** des sectateurs

I. Dortoir: La Roue Bénie

Malusalbus répartit ses fidèles dans les différents dortoirs suivant un système au mérite. Cette salle, baptisée "La Roue Bénie" par le Grand Maître, accueille ceux qui semblent le mieux comprendre ses préceptes. Ses occupants affichent une attitude de supériorité envers les autres membres de F'thaktoi B'kah et préservent jalousement leur territoire. Si les PJ essaient de s'installer ici, les résidents les informent qu'en tant que nouveaux venus, leur place se trouve dans "L'Œil Qui Voit Tout" (Caverne 7). S'ils refusent de partir, tout le dortoir s'efforce de les chasser par des jets d'excréments, appels à la rescousse des guerriers du Chaos, etc. Malusalbus n'appréciera pas que des nouveaux venus cherchent à s'arroger une place dans ce dortoir de privilégiés.

Si l'on excepte le statut social, la Roue Bénie n'apporte cependant aucun confort particulier à ses occupants. Les sectateurs vivent à dessein dans des conditions abominables. Malusalbus les autorise à évacuer leurs urines — les pots de chambres sont régulièrement vidés dans la crevasse — mais pas leurs excréments. Il les oblige à les entasser dans les alcôves signalées par les lettres A et B sur le plan. Le Grand Maître considère cette pratique comme une métaphore de l'existence. L'empilement de matières fécales est un foyer d'infections et un paradis pour les vers, les insectes et les rats. La puanteur et les maladies affaiblissent les sectateurs qui sont, de fait, plus faciles à contrôler.

Ce dortoir accueille habituellement une cinquantaine de personnes pour la nuit. Les plus prospères disposent de sacs de couchage grouillants de parasites; les autres se contentent de paille moisie ou même de la roche nue. La salle n'est pas chauffée. Si les PJ essaient d'allumer un feu, les sectateurs braillent jusqu'à ce qu'ils renoncent. La caverne n'a aucune ventilation et se remplit complètement de fumées irrespirables si un feu y brûle suffisamment longtemps.

La Hiérarchie du Culte

Malusalbus ne dirige pas son troupeau par la force mais par la manipulation de leurs pensées et de leurs peurs. La structure hiérarchique qu'il a instituée est un de ses outils de manipulation les plus efficaces. F'thaktoi B'kah est divisée en quatre rangs. Les membres des rangs inférieurs subissent les persécutions de leurs supérieurs et font tout ce qu'on leur demande dans l'espoir d'accéder à un meilleur statut. Les rangs supérieurs jouissent d'un pouvoir certain sur leurs inférieurs mais vivent dans la terreur d'une rétrogradation. Les sectateurs se sont si bien pliés à ce schéma qu'ils ne semblent pas conscients de l'absence d'avantages réels pour les rangs supérieurs.

Matériellement, les rangs ne se distinguent guère que par l'affectation à des dortoirs différents. Ces dortoirs sont tous plus ou moins identiques mais cela n'empêche pas les sectateurs de se disputer âprement un emplacement dans les salles que Malusalbus a décrétées plus prestigieuses. Les membres de premier plan habitent la salle appelée Roue Bénie. Le second rang se contente du Cœur Tournoyant. Le dortoir des sectateurs de base est appelé les Mâchoires d'Amour. Les nouveaux venus et les initiés les plus récents sont cantonnés dans l'Œil Qui Voit Tout.

Résumé Hiérarchique

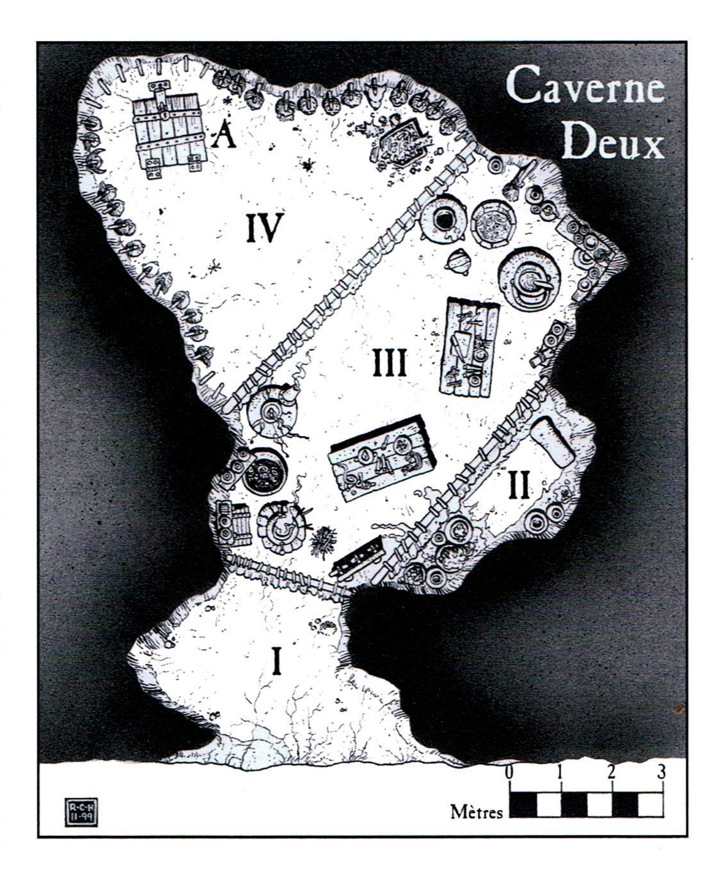
Rang	Dortoir	Caverne
Premier (le plus élevé)	La Roue Bénie	1
Deuxième	Le Cœur Tournoyant	3
Troisième	Les Mâchoires d'Amour	7
Quatrième (le plus bas)	L'Œil Qui Voit Tout	8

Nombre de sectateurs souffrent d'engelures provoquées par le froid, l'humidité et l'inactivité et certains cas ont même dégénéré en gangrènes. Des PJ qui se gardent raisonnablement secs et actifs ne devraient cependant pas être affectés.

Caverne 2

Mauro Malusalbus habite la Caverne 2. L'entrée n'est pas couverte par le filet et seule l'échelle de corde qui pend dans l'alcôve située derrière la salle de confession (Caverne 5, salle IV) permet d'y accéder. Cette échelle de corde aboutit à une trappe que Malusalbus verrouille systématiquement derrière lui quand il rejoint ses appartements. Le Grand Maître ne reçoit presque jamais dans ses quartiers privés; ses tête-à-tête avec certains fidèles ont lieu dans la salle de confession (Caverne 5, salle III). On ne peut sinon le rencontrer que dans le Temple (Caverne 5) où il s'entretient tous les jours avec chacun de ses trois lieutenants, Loïc Sadique, Petra Traubensaft et le Dr Armin Schwitzend. Quand il veut les voir en dehors des périodes assignées, il les convoque au moyen des gongs de la salle III.

Malusalbus a divisé par des rideaux sa caverne en quatre salles distinctes. Ces tentures sont suspendues à des tiges de bois scellées dans les parois. Leur pourpre royale s'est avec le temps mouchetée de moisissures noires.



I. L'Entrée Piégée

Près de la falaise, Malusalbus a brisé le sol de la caverne puis il a obturé le trou avec du mortier. Cette **zone piégée** se **désagrège** aussitôt sous le poids de quiconque y pose les pieds, l'intrus se trouvant ainsi projeté dans le vide. Un personnage qui tombe a droit à un test d'**I** pour voir s'il arrive à se rattraper plus bas au filet, mais il y a 25% de chances pour que le morceau de corde agrippé lâche sous le choc. Comme expliqué sous la rubrique "Le Filet", une chute au fond de la crevasse ne peut être que mortelle.

Le rideau entre les salles I et III est lui aussi piégé. Si quelqu'un touche le pan de tenture qui fait face à l'ouverture de la caverne, un démon invisible se matérialise et attaque. Le démon et le sort déclencheur sont tous deux des dons du Seigneur du Changement à son serviteur.

Démon Invisible

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	7	3	10	60	4	89	89	89	89	89	14

Capacités particulières: Invisibilité — les personnages qui tentent de frapper le démon subissent une pénalité de -20 à leur **CC** et leur **CT**. Attaque de type faux — dommages de base 1D8.

Heureusement pour les PJ, le démon ne fait aucun bruit, pour maintenir l'avantage de l'invisibilité. Ils peuvent donc le combattre sans alerter les sectateurs.

Rencontres possibles: Aucune si l'on excepte le démon.

II. Chambre

Rien de bien intéressant ici. Un couchage moisi occupe une bonne partie du sol et, fidèle à ses préceptes, Malusalbus y conserve en pot ses excréments.

Le Grand Maître passe l'essentiel de son temps libre étendu dans cette chambre sous l'influence d'une potion de sa conception, qu'il croit être l'essence distillée de Tzeentch. Voir III. Distillerie et la description de Malusalbus p. 77 pour plus de renseignements.

S'il est sur place, il se débat sur son couchage, hurlant et transpirant à grosses gouttes. Son expression alterne brutalement entre terreur indicible et exaltation démente. De temps à autre, il s'exclame en Langue Noire. Il y a 10% de chances pour que ces propos hallucinatoires trahissent quelque terrible révélation sur le Chaos. Les personnages qui les entendent et les comprennent doivent réussir un test de **Cl** ou perdre 1 Point de Folie. Aucun de ces discours ne se rapporte aux cristaux de Tzeentch.

Emporté par ses hallucinations, Malusalbus est parfaitement incapable de se défendre ou même de percevoir ce qui l'entoure. Si les aventuriers décident de le tuer, cela leur sera très facile.

Rencontres possibles: Mauro Malusalbus.

III. Distillerie

C'est ici que Malusalbus prépare l'essence distillée de Tzeentch. Cette salle est tout entière consacrée aux travaux alchimiques comme le montre l'équipement qui l'encombre: récipients de formes variées, tuyaux de caoutchouc, petit fourneaux, établis, etc. Cinq grands bacs sont remplis d'un liquide parfaitement noir, aussi épais que de la mélasse. Ils sont numérotés de 1 à 5 et contiennent les distillations de Malusalbus. Ces numéros indiquent en fait le nombre de distillations qu'a subi le contenu de chaque bac. Si les aventuriers goûtent la potion ou même s'ils se contentent de la toucher, ils sont visités par des hallucinations qui peuvent leur apprendre des choses sur les cristaux de Tzeentch. Voir "Tzeentch à 100°" p. 93 pour plus de détails.

Près du rideau piégé, un meuble expose trois gongs et le maillet qui permet de les faire résonner. Malusalbus utilise ces gongs pour convoquer ses lieutenants. Si les aventuriers frappent le plus grand des gongs, Loïc Sadique arrive dans les D10 minutes. Celui de taille intermédiaire est assigné à Petra Traubensaft qui apparaît au bout de D6 minutes. Le plus petit est celui du Dr Schwitzend qui a 25% de chances d'ignorer complètement l'appel. Il se présente autrement après D4x5 minutes. Les lieutenants arrivent par la trappe

salle IV. Aucun n'apprécie de trouver les aventuriers dans les quartiers réservés au Grand Maître, surtout si celui-ci a été mis à mal. Loïc attaque à vue. Traubensaft et Schwitzend appellent à l'aide; hommes-bêtes et guerriers du Chaos se précipitent alors sur le filet en direction du Temple avant d'emprunter l'échelle de corde qui dessert la trappe

Rencontres possibles: Mauro Malusalbus.

IV. Bibliothèque

La bibliothèque de Malusalbus ne contient aucun livre. Les secrets appris lors de ses voyages hallucinatoires dans l'esprit de Tzeentch n'ont pas été couchés sur le papier. Il n'est pas question qu'ils tombent aux mains des agents de Nurgle ou de ceux qui s'opposent au Chaos. Grâce à ses mentors démoniaques, Malusalbus a pu concevoir une autre méthode pour enregistrer les enseignements qu'il retire de ses hallucinations. Il fait régulièrement mettre à mort quelque innocente victime et utilise la nécromancie pour conserver la tête à l'état mort-vivant. Le reste du corps ne lui est d'aucune utilité et il est débité pour nourrir les membres de la communauté.

L'enchantement efface la plupart des souvenirs de la victime qui peut donc en mémoriser de nouveaux. Chaque tête retient cependant quelques bribes de sa vie antérieure et sa personnalité de base. Elles sont conscientes et souffrent en permanence de leur condition. Quand Malusalbus se relève d'un de ses voyages hallucinatoires, il prend sur le râtelier la tête la plus récemment arrivée dans sa bibliothèque et lui dicte ses notes. Le sortilège de nécromancie auquel elle est soumise lui impose de les mémoriser. De même, quand Malusalbus veut consulter celles qu'il a enregistrées dans le passé, la tête est forcée de lui en restituer le contenu avec exactitude. Toutes les têtes veulent en finir avec cette existence abominable mais le Grand Maître n'a aucune intention d'en tenir compte et de les libérer. Il leur a dit que leur enfer risque de durer des siècles, voire des millénaires, à moins que le Chaos ne détruise le monde d'ici là.



La capacité mémorielle d'une tête finit toujours par être atteinte et Malusalbus doit alors en ajouter une autre à sa collection. Il préfère se fournir en dehors de la colonie et ses guerriers sont généralement capables de lui trouver une créature intelligente dans des délais raisonnables. Elle est dans ce cas amenée au temple (Caverne 5, salle I) pour le rituel sacrificiel. Ces cérémonies ont le mérite d'améliorer le moral des fidèles et la dévotion au Grand Maître. Il arrive cependant que les guerriers rentrent systématiquement bredouilles, ce qui oblige Malusalbus à piocher parmi les adeptes de moindre rang. Il garde dans ce cas la chose secrète car un tiers environ de ses fidèles le lâcheraient s'ils découvraient qu'ils risquent de finir dans sa collection de têtes.

Sur les vingt-quatre têtes que compte la bibliothèque, deux seulement peuvent encore accepter de nouvelles notes. L'une d'elles sert d'index puisqu'elle n'a enregistré qu'un récapitulatif du contenu des autres têtes. C'est à elle que Malusalbus demande où ont été enregistrées les données concernant le sujet qui l'intéresse, données qu'il consulte ensuite en s'adressant à la tête concernée.

L'index de Malusalbus montre quelques signes de saturations et si les PJ lui déplaisent, il se pourrait bien qu'il cherche à recruter un nouvel index dans leurs rangs.

Les personnages qui voient les têtes pour la première fois sont astreints à un test de *terreur* (modificateur -10). Les têtes sont suspendues par les cheveux à des tringles de bois, à l'exception de quelques chauves qui ont un clou planté dans le crâne et une ficelle nouée à ce clou.

Le reste de la salle est presque vide. Le seul meuble est une caisse brisée apparemment pleine d'objets de rebut. Elle contient une collection de récipients brisés de verre ou de céramique, divers instruments d'alchimie hors d'usage et surtout un grimoire et un disque magique.

Le grimoire renferme les sortilèges suivants: *Zone de Vie*, *Contrôle des Morts-Vivants* et *Créer une Tête Mémoire*. Ce dernier est un sort spécial enseigné à Malusalbus par ses maîtres démons. (Les détails du sort sont fournis en Appendice III p. 133) Si les aventuriers réussissent à contacter un nécromancien en fonds, ils pourraient tirer de cet enchantement unique jusqu'à 500 CO. Ce sortilège constitue cependant une perversion démoniaque si évidente que le simple fait de le vendre se traduit par une perte de 1D6 Points de Folie.

Le disque est une *jauge lunaire*. Réchauffé dans la main pendant 1 minute ou 2, son bronze patiné se trouble et prend l'aspect de la surface d'une mare ou d'un lac la nuit. Quelques secondes plus tard, la lune Mannslieb apparaît comme reflétée sur l'eau. La phase de la lune est exactement celle de la lune réelle. Cette jauge lunaire ne fonctionne qu'entre le coucher et le lever du soleil. Cet objet est a priori strictement inutile pour une équipe d'aventuriers. Un marchand de curiosités magiques pourrait cependant en offrir jusqu'à 50 CO.

C'est dans cette salle que les personnages sont censés trouver le renseignement crucial qui les conduira à la grande scène finale de l'aventure. Ce sujet et les diverses questions pouvant être posées aux têtes mémoires sont traités p. 90 dans "Le Secret du Dieu Noir".

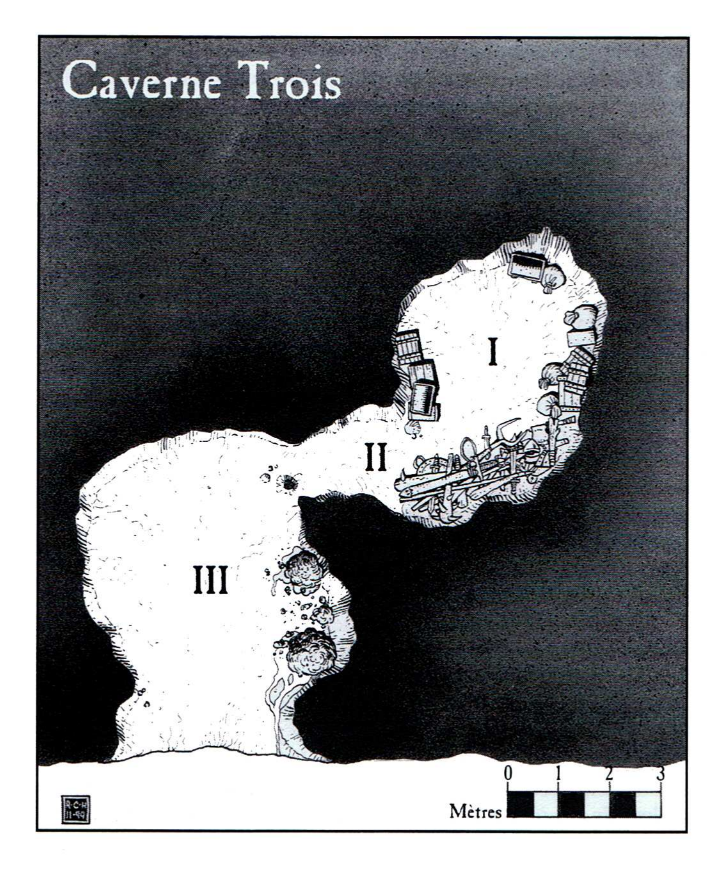
Rencontres possibles: Mauro Malusalbus.

Caverne 3

Cette caverne est affectée au **logement** des guerriers et sectateurs de rangs intermédiaires.

I. Dortoir des Guerriers

Les guerriers du Chaos de Malusalbus ont des conditions de vie supérieures à celles des autres fidèles. Ces suppôts dévoués de



Tzeentch considèrent Malusalbus et sa communauté comme une affectation temporaire. Il leur plaît de servir le Grand Maître mais ils attendent impatiemment d'être rappelés par Tzeentch pour la guerre contre le Vieux Monde. Ils ne se considèrent pas comme des membres de la congrégation et refusent certaines des directives les plus pénibles qui régissent la communauté. Leur secteur de la caverne ne contient donc pas les habituelles piles de fumiers humains (qu'on retrouve cependant dans le dortoir à l'entrée de la caverne). Deux des guerriers les plus délicats font même brûler de l'encens pour masquer l'odeur du dortoir voisin.

Les guerriers méprisent les autres sectateurs et les persécutent chaque fois qu'ils s'ennuient, ce qui n'est pas rare. Cet endroit perdu ne leur offre que peu d'opposants de valeur et ils ne tiennent plus en place. Les aventuriers qui se font passer pour de nouvelles recrues de la secte s'aperçoivent vite que les guerriers du Chaos n'attendent que l'occasion de se battre. Quelques "rencontres amicales" ponctuées de paris pourraient les opposer aux guerriers en manque de passe-temps. Les guerriers du Chaos entendent par rencontre amicale un combat qui se termine avec un perdant gravement blessé, voire handicapé à vie, mais vivant..., *plus ou moins*.

Chacun des guerriers dispose d'un casier contenant son équipement inutilisé et autres effets personnels. Si on y ajoute quelques pièces, il faut compter un butin total de 5D20 CO par casier. Leurs biens les plus précieux sont leurs armures de plaques, mais elles sont si caractéristiques qu'aucun marchand sensé ne voudra acheter ces objets du Chaos.

La communauté comprend au total 5 guerriers du Chaos par aventurier, plus 1. Dans la journée, un tiers d'entre eux au plus est présent et deux tiers la nuit.

Rencontres possibles: Loïc Sadique.

II. Dortoir: Le Cœur Tournoyant

Ce dortoir est presque identique à la salle I Caverne 1, si ce n'est que ses résidents sont du deuxième rang. Leur voisinage avec les guerriers du Chaos est censé être un privilège mais cette proximité les expose plus directement aux brutalités des guerriers en mal de distraction. Cela explique sans doute leurs machinations incessantes pour obtenir une promotion au rang supérieur.

III. Armurerie

C'est ici que les sectateurs entreposent leurs armes, qu'ils sont censés remettre à la communauté lors de leur initiation. Empilées en désordre, elles comprennent surtout des armes de fortune ou de facture grossière, bâtons, gourdins, frondes, fourches ou lances. Quelques dagues et épées sont cependant visibles dans la masse. Il n'y a aucune arme de prix.

Caverne 4

Cette caverne sert à la **préparation des repas**.

I. Cuisine

C'est ici que se trouve la cuisine commune à toute la secte. L'installation est des plus rudimentaires, un grand chaudron de cuivre suspendu au-dessus d'un feu. Toutes les parois sont couvertes d'une épaisse couche de graisse noirâtre; la ventilation n'est assurée que par vent favorable. Des champignons, le légume de base de l'alimentation des sectateurs, sont empilés dans des caisses vermoulues. Quelques sacs de grains volés sont aussi entreposés ici; tous portent la marque de l'appétit des rats.

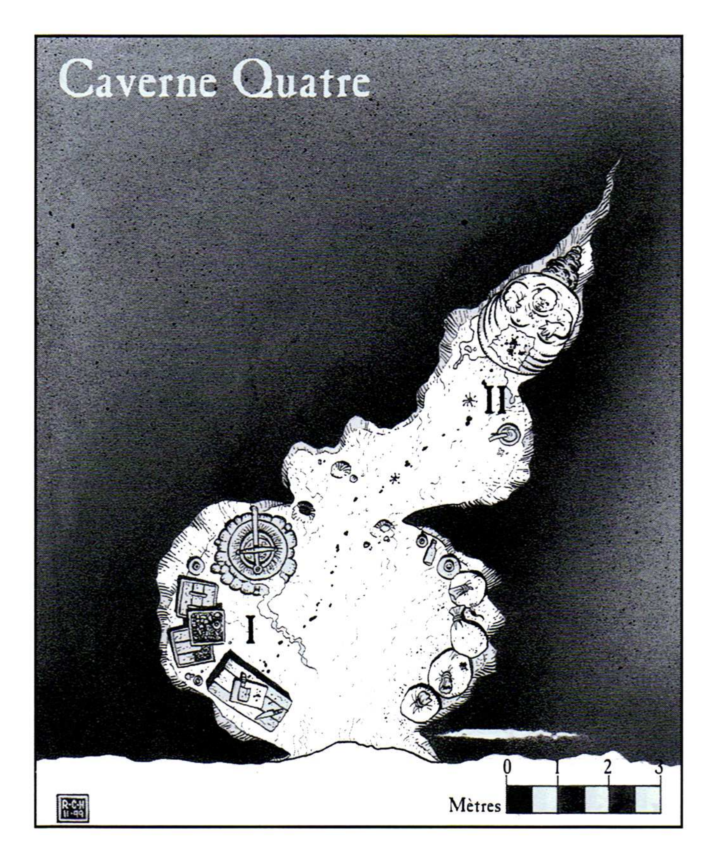
Les sectateurs mangent deux fois par jour. Chacun de ces repas est identique: une épaisse et puante bouillie de champignons, viande et nourriture volée par les guerriers auprès des rares habitants de cette partie de la Voûte. Une demi-heure avant l'heure du repas, des dizaines de gamins quittent les logements communautaires de leurs familles et escaladent le filet jusqu'à la cuisine. Là, ils reçoivent des cuisiniers des baquets pourris remplis de la bouillasse commune. Ils rejoignent ensuite avec précaution leurs foyers, les baquets en équilibre à l'extrémité de perches fixées à leurs épaules. Des accidents se produisent naturellement de temps à autre et la crevasse avale alors un des porteurs et son chargement.

Quand les gosses galeux réintègrent leur caverne, une mêlée confuse les accueille. Il y a toujours plus de bouches affamées que de bouillie et les sectateurs se bousculent sans pitié pour accéder à leur auge. Aucun sens du partage ou de la famille ne préside à ces échauffourées. Mauro Malusalbus enseigne que Tzeentch n'élèvera que ceux qui savent défendre leurs intérêts. (Il sait aussi qu'un sectateur mal nourri est moins apte à penser par lui-même.) Un baquet se renverse parfois dans la mêlée, salué par un concert d'insultes et récriminations. Il n'y a jamais de deuxième service et il n'est donc pas rare que le sectateur jugé coupable par ses pairs le paie de sa vie au fond de la crevasse.

La cuisine ne contient autrement rien qui puisse retenir les aventuriers, à moins qu'ils ne collectionnent les champignons malpropres ou les ustensiles de boucheries usés.

II. Garde-Manger

Les ustensiles de boucherie visibles dans la cuisine ne sont guère utilisés que sur le prisonnier enfermé dans le garde-manger, le sectateur Kurt Aufschnitt. Kurt souffre pour son malheur d'une mutation qui fait de lui une source idéale de nutriment pour ses compagnons. C'est un humain monstrueusement obèse qui ne pèse pas loin de 700 kg. Il est chauve et joufflu et son cou disparaît complètement dans une succession de replis graisseux. Kurt



est gavé de force dix-huit heures par jour et sa poitrine arbore habituellement une flaque de salive et jus de champignons. Initialement, il avait été enchaîné à la paroi mais il a depuis tellement grossi qu'il est littéralement coincé dans l'extrémité de la caverne. Même s'il pouvait se sortir de là, il sait bien qu'il n'aurait aucune chance sur le filet. Il sait parfaitement qu'il va mourir ici et souhaite seulement que cela se produise au plus vite. Sa mutation ne lui donne cependant guère de raisons d'espérer: son corps continue de grossir et de prospérer malgré les exactions des sectateurs.

Un linge mouillé taché de rouge est étendu sur le ventre gigantesque. Si les aventuriers le soulèvent, ils découvrent les blessures béantes du malheureux Kurt. Les portions de sa panse qui ne sont pas ouvertes et saignantes sont couturées de cicatrices. S'ils attendent la préparation du repas, un cuisinier entre dans le garde-manger avec une scie, soulève le linge et commence à tailler sans vergogne dans le ventre de Kurt. Ce dernier hurle d'une voix perçante encore et encore. Le morceau de chair mesure peut-être 50 centimètres sur 20 et le cuisinier le porte comme s'il était assez lourd. Si les PJ assistent à la scène pour la première fois, la pièce de viande ensanglantée lui échappe des mains et tombe au sol où elle s'agite un instant avant de s'immobiliser. Le cuisinier se penche, agrippe le quartier de lard et le rapporte nonchalamment à la cuisine tout en l'époussetant vaguement.

Les mutations de Kurt lui permettent de régénérer rapidement sa chair et d'accumuler de fantastiques quantités de graisse malgré son misérable régime, assez de graisse pour alimenter en calories une colonie de 200 personnes. Il supplie tous les jours qu'on l'achève mais il est bien trop précieux pour que cela arrive.

Quand les aventuriers se rendent compte de ce que les sectateurs font subir quotidiennement à Kurt, ils sont soumis à un test de Cl; ils reçoivent en cas d'échec 1D3 Points de Folie.

Pour détruire F'thaktoi B'kah, il leur suffit de mettre Kurt à mort. Sans lui, les sectateurs sont condamnés à mourir lentement de malnutrition. Pour ce faire, ils devront cependant se débarrasser du sectateur qui le gave de champignons presque toute la journée. En cas d'attaque, il hurle pour appeler à l'aide. Semblable appel précipite toute la colonie, guerriers et sectateurs, dans le filet. Tous savent bien quel désastre serait la perte de Kurt.

Kurt est complice de son propre meurtre mais il n'en est pas pour autant facile à tuer. La scène doit être aussi horrible qu'il est possible de l'être dans l'univers de Warhammer: un bain de sang et viscères. Le long martyr de Kurt ne l'a malheureusement pas endurci contre la souffrance et il ne peut retenir ses hurlements si la méthode employée par les aventuriers le justifie. Le plus sûr est peut-être de lui administrer quelque poison. Si ses hurlements se prolongent plus que de coutume, les sectateurs finissent par voler à son secours.

Kurt ne dispose d'aucune information utile pour les aventuriers à moins qu'ils ne soient réellement bloqués. Éventuellement, il laisse entendre que tous les secrets de Malusalbus sont certainement entreposés dans la bibliothèque privée de ses appartements. Ses souffrances l'ont rendu hystérique. Il gémit ou pleurniche quand il est calme et hurle ou sanglote dès qu'il s'excite.

Kurt Aufschnitt

Mutant du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
—	—	—	—	15	50	—	—	—	10	29	10	16	12

Caverne 5

La Caverne 5 abrite les **activités religieuses** de la secte.

I. Temple

Le temple est une salle quasiment dépourvue d'ornement où s'alignent des bancs rudimentaires. Il permet d'accueillir confortablement une cinquantaine de sectateurs mais Malusalbus exige régulièrement que ses deux cents fidèles le rejoignent ici. Les sectateurs passent de longues heures à suivre les services du Grand Maître, généralement d'interminables monologues délirants sur Tzeentch et la nature du Chaos.

Si les personnages assistent à l'un de ces services, consultez "Dans le Temple" p. 88.

En dehors de ces moments, le temple est désert.

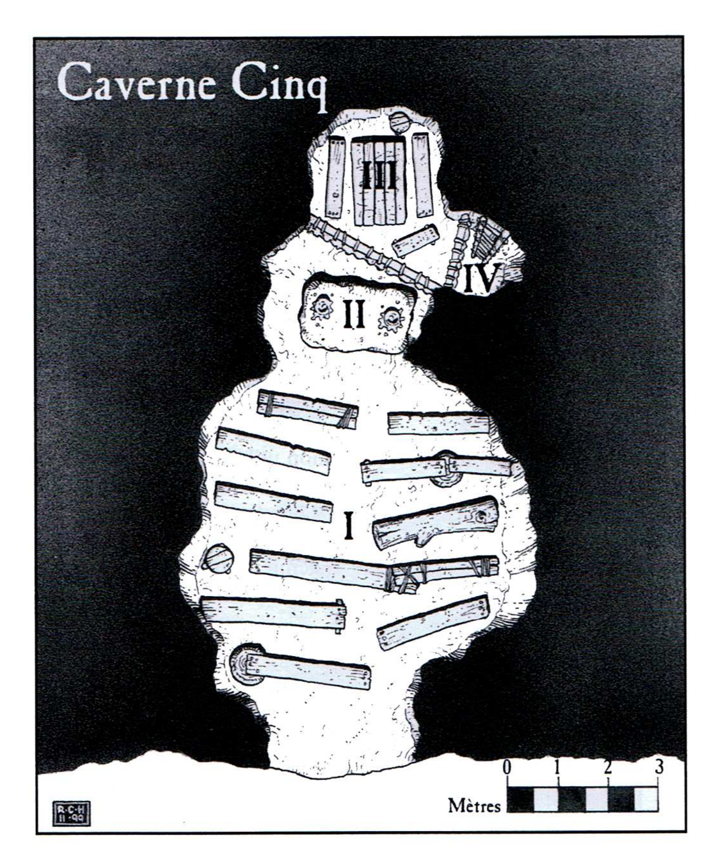
Rencontres possibles: Mauro Malusalbus, n'importe quel sectateur à l'exception des guerriers du Chaos.

II. Autel

Cette zone est presque entièrement occupée par un bloc de roc grossièrement taillé (1,80 m de long x1,20 m de large x90 cm de haut). C'est là que Malusalbus met en scène ses sacrifices à Tzeentch. La plupart de ces offrandes rituelles sont destinées à la production de têtes mémoires mais certaines ne visent réellement qu'à honorer Tzeentch. Elles ont lieu les jours maudits du Dieu Noir ou lorsque Malusalbus décide que ses sectateurs ont besoin d'une fête ou d'un exemple instructif.

La surface de l'autel est encroûtée de sang séché. La face avant est gravée d'une série inachevée d'images grossières, apparemment Tzeentch entouré de ses Seigneurs du Changement. Si le temple est vide, le sculpteur, Detlef Meissel, travaille peut-être sur cette œuvre déplaisante.

Rencontres possibles: Detlef Meissel.



III. Salle de Confession

C'est ici que Malusalbus rencontre les sectateurs, en tête-à-tête ou en petit groupe. Comme le nom de la salle le laisse entendre, ces conversations privées ne sont généralement pas très agréables pour les fidèles. Le Grand Maître convoque ici ceux dont le comportement prête à redire ou ceux qu'il soupçonne de pensées interdites. L'entretien se termine inévitablement par des aveux sanglotants et de bonnes résolutions angoissées. Malusalbus décide ensuite de la sanction qui frappera le mauvais croyant.

La salle est meublée sans soin particulier: une table de bois et des bancs inconfortables en piteux état. Si Malusalbus a un entretien avec une de ses ouailles, les aventuriers ne sont pas les bienvenus. Pour discuter avec lui, il leur faut obtenir au préalable un rendez-vous.

Rencontres possibles: Malusalbus, accompagné d'un ou plusieurs sectateurs.

IV. Alcôve

Cette alcôve, fermée par un rideau, contient une échelle de corde aboutissant à la trappe qui donne sur la bibliothèque privée de Malusalbus (Caverne 2, salle IV). Cette échelle lui permet de passer du temple à ses quartiers privés sans braver les risques du filet.

Les sectateurs ne sont pas censés entrer sans permission mais Malusalbus n'a jamais jugé nécessaire de poster un garde.

Caverne 6

La Caverne 6 est une **infirmerie**.

I. Infirmerie

Plusieurs sectateurs gravement malades séjournent dans cette salle. Ils ont droit à des lits et sont dispensés des activités quotidiennes de la secte. Leur literie n'est pas particulièrement propre mais le confort est incomparablement supérieur à ce qui existe dans les autres dortoirs. Les patients appartiennent à deux catégories très distinctes:

1. Ceux qui souffrent de problèmes médicaux sérieux, plus sérieux qu'une simple gangrène aggravée par exemple.
2. Et les patientes que le docteur Armin Schwitzend trouve à son goût.

Dans les deux cas, l'état des pensionnaires a sans doute empiré depuis leur admission. Les six lits de l'établissement accueillent en permanence 1D4 patients. Les excréments chers à Malusalbus sont ici conservés dans des pots.

Rencontres possibles: Adrianna Fegriva, Dr Schwitzend.

II. Salle de Pénitence

Cette cellule carcérale isole les sectateurs qui ont gravement péché contre Tzeentch sans pour autant mériter la peine de mort. Les murs sont nus et l'endroit ne contient pas même un tabouret. La porte de fer qui sépare la cellule de la Pièce aux Tumeurs est verrouillée. Seul Loïc Sadique, un des lieutenants de Malusalbus, en a les clefs. Un des trois hommes-bêtes au service de Sadique est généralement posté ici, Sssarth, Ivarsss ou Sssalem. La cellule contient à tout moment 1D6 prisonniers. Les détentions ne durent jamais très longtemps.

Rencontres possibles: Sssarth, Ivarsss, Sssalem, Lilo Murmelnde.

III. Pièce aux Tumeurs

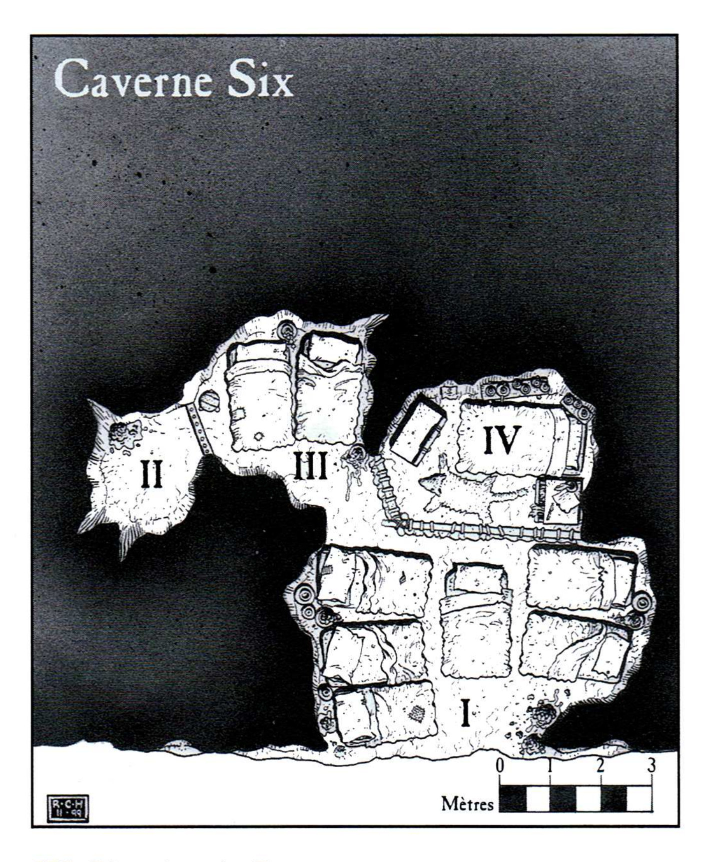
Cette salle permet de surveiller l'évolution des fidèles les plus méritants de Malusalbus, ceux choisis pour bénéficier de certaines techniques censées susciter des mutations utiles. Ces techniques ont été conçues par le Dr Schwitzend; elles supposent l'ingestion de potions contenant des traces de Pierre Distordante, ainsi qu'une infinité d'autres substances toxiques.

Certaines des potions de Schwitzend sont maintenant au point et garantissent une mutation particulière quand le patient survit. D'autres en sont encore au stade expérimental et s'il arrive qu'elles suscitent une mutation favorable, le plus souvent, elles tuent le patient ou l'encombre d'une mutation nuisible. Les sectateurs les plus zélés conspirent sans fin pour bénéficier des premières. Le second type est utilisé comme punition ou administré aux volontaires jugés indignes d'une mutation sûre.

La pièce s'appelle ainsi parce que les patients défavorisés de Schwitzend tendent à développer d'énormes tumeurs grises et verruqueuses, semblables à de monstrueux vers obèses. Elles poussent généralement sur le cou des malades mais tous les tissus musculaires sont susceptibles d'être touchés. Elles peuvent dépasser les vingt kilos et certains cobayes en développent plus d'une.

Malusalbus a décrété que ces tumeurs constituaient un don sacré de Tzeentch et interdit à Schwitzend de les opérer. Les victimes doivent porter jusqu'à la fin de leurs jours ces nouveaux organes répugnants et pesants et chacun des quatre dortoirs communautaires accueille plusieurs de ces monstres. Dans quelques cas très rares, la tumeur arbore narines et bouche, et cette dernière murmure parfois de manière incohérente. Malusalbus s'intéresse beaucoup à ce que ces bouches ont à dire et il a ordonné à ceux qui en sont affligés d'en mémoriser tous les propos. Jusqu'à ce jour, aucune n'a jamais rien dit qui puisse intéresser une autre personne que Malusalbus. Si un personnage joueur développe une tumeur (en goûtant les potions de la salle IV, par exemple), consultez la Table Croissance des Tumeurs p. 86.

Rencontres possibles: Dr Schwitzend, Primo Grigioverme.



IV. Chambre du Docteur

Le Dr Schwitzend n'a accepté de rejoindre la communauté qu'à condition de disposer d'une chambre particulière. Comparée aux accommodements standard de la secte, cette pièce est luxueuse. Le docteur dispose d'un lit, d'une commode et d'une armoire en chêne croulante. Cette dernière abrite diverses tenues qui auraient autrefois fait honneur à un dandy mais qui ne sont plus que des nippes dévorées par les mites et la moisissure. Un pillard ne trouvera rien de valeur ici

L'équipement de laboratoire de Schwitzend se trouve aussi ici. Une étagère fixée au mur abrite une collection de potions. Chacune est marquée d'un symbole. La clé de ces symboles se trouve sur un morceau de parchemin collé au mur de la caverne, rédigé en Classique. Un personnage compétent en *Langage Secret — Classique* sait ce que contient chaque potion. Sans cette information, les aventuriers ne peuvent identifier les potions que par expérimentation et le morceau de parchemin se déchire s'ils essaient de le détacher du mur. Voici une table qui récapitule les effets des diverses potions. Elles sont toutes souillées par le Chaos et donc dépourvues de valeur monétaire. Aucun alchimiste respectable ne voudra jamais les acheter ; il alertera au contraire les autorités ou le plus proche répurgateur dès qu'il saura leur nature.

Rencontres possibles : Dr Armin Schwitzend.

Caverne 7

La Caverne 7 est consacrée au **logement** des sectateurs.

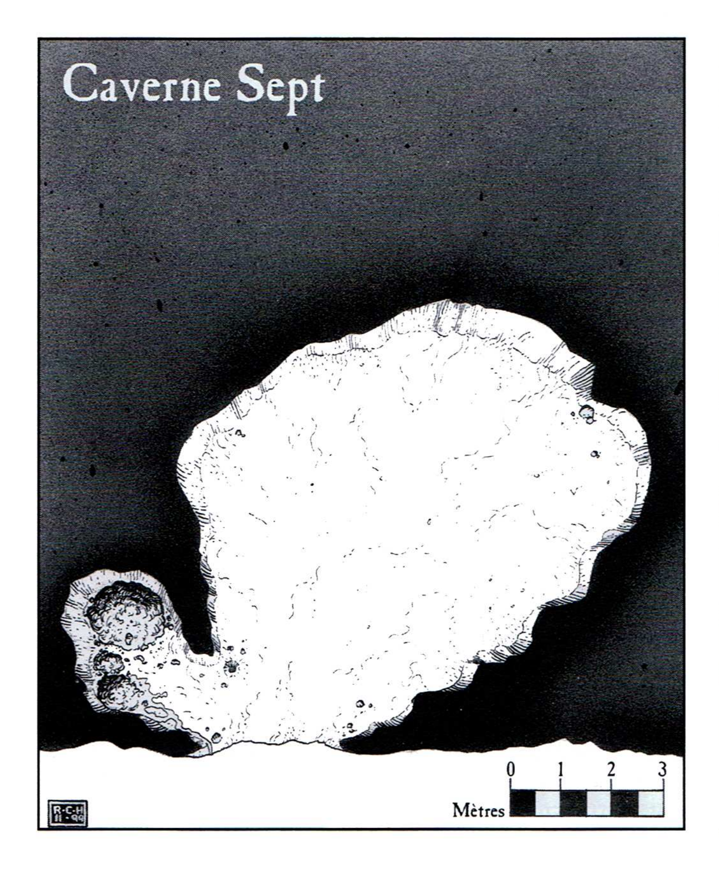
Dortoir : L'Œil Qui Voit Tout

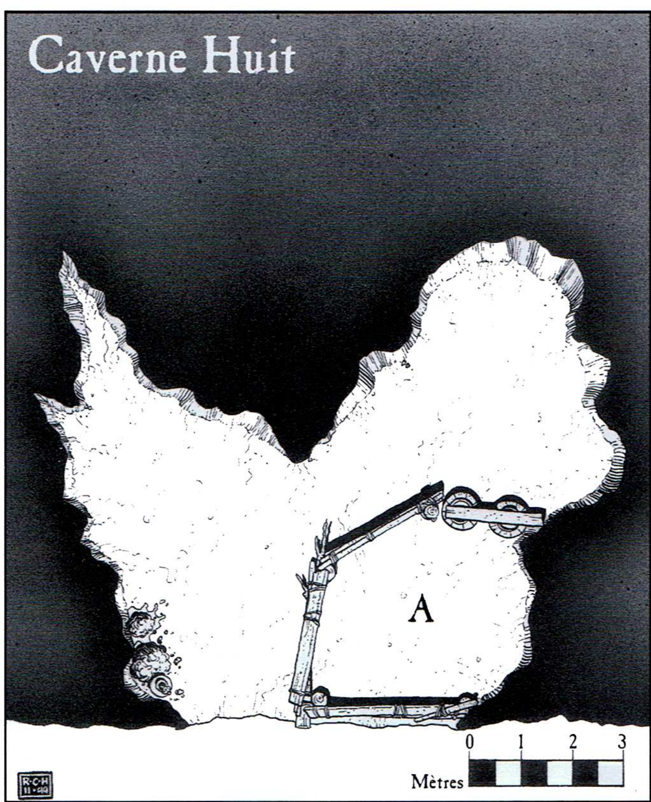
Il n'y a guère de différence entre ce dortoir et celui de la Roue Bénie (Caverne 1) si ce n'est que ses occupants appartiennent au rang le plus bas et que la plupart des hommes-bêtes affiliés à la secte sont logés ici. Ces créatures sont autorisées à aller et venir à leur guise, mais celles qui passent trop de temps à l'extérieur ne sont jamais promues. Rares sont les hommes-bêtes qui ont la patience de s'astreindre aux préceptes de Malusalbus et plus rares encore les promotions dans leurs rangs. Dans l'ensemble, ils restent entre eux. Comme les guerriers du Chaos, ils tendent à persécuter leurs voisins pour se distraire. Les autres membres de F'thaktoi B'kah craignent toujours d'attirer leur attention et restent autant que possible à l'écart. Slurk est un des rares hommes-bêtes qui ne terrorisent pas ses compagnons sectateurs. Leur attitude à son égard n'est pas vraiment affectueuse mais certains ne jugent pas nécessaire de rester sur le qui-vive en sa présence et trouvent même le courage d'échanger quelques mots avec lui.

L'Œil Qui Voit Tout est le dortoir affecté aux personnages venus chercher refuge auprès de la secte. Ses occupants sont, soit des nouveaux venus, soit des anciens dégradés. L'atmosphère mêle donc enthousiasme et ressentiment, et les anciens ne

Table des Potions

Potion	Effet	Nombre de doses disponibles
A	Le sujet gagne des jambes animales ; +1D4 au Mouvement.	4
B	La peau du sujet devient aussi dure que celle d'un rhinocéros : +1 PA partout sauf à la tête.	4
C	Le sujet est soumis à un test d'**E** x10 ; il est pris de vomissement pendant plusieurs heures en cas d'échec.	3
D	Le sujet est soumis à un test d'**E** x10 ; il tombe dans le coma pendant 1D3 jours en cas d'échec.	3
E	Le sujet est soumis à un test d'**E** x10 ; il tombe raide mort en cas d'échec.	2
F	Pas d'effet immédiat. Sous 1D4 jours, le sujet développe une énorme tumeur grisâtre sur une partie de son corps déterminée au hasard.	3
G	Pas d'effet immédiat. Sous 2D10 jours, 1D4 bras supplémentaires commencent à pousser. **E** +1, **B** +D4, **I** +5.	3
J	Le sujet est soumis à un test d'**E** x10 ; il est pris de vomissement pendant plusieurs heures en cas d'échec.	3
K	Étrangement délicieuse. Dans l'avenir, indiquez de temps à autre à l'aventurier concerné que telle ou telle chose (fleur, cadavre, etc.) lui rappelle curieusement cet instant où il a goûté la potion. Pas d'autre effet.	3
L	Pas d'effet immédiat. Sous un 1D4 jours une couronne de six petites cornes germe sur le crâne du sujet. Il gagne un bonus de +20 à tous les tests de résistance à la magie et aux effets de sort.	1
P	Pas d'effet immédiat. Sous 1D4 jours, le sujet développe une énorme tumeur grisâtre au cou.	4
Q	Pas d'effet immédiat. Sous 1D4 jours, le sujet développe une énorme tumeur grisâtre sur le torse.	2
R	Pas d'effet immédiat. La **CC** du sujet augmente de 10 la nuit et diminue de 10 le jour.	3





manquent pas une occasion de noircir l'image naïve que peuvent avoir les novices. Personne ne remet en doute — ouvertement en tout cas — la valeur des enseignements du Grand Maître. Cependant les vétérans les plus amers soulignent volontiers que F'thaktoi B'kah ne conduit pas très vite à la gloire et au pouvoir. Personne n'est assez stupide pour critiquer nommément Malusalbus mais les reproches envers ses sous-fifres ne sont pas rares. Exemples :

- "À entendre certains, on pourrait croire que l'apocalypse est pour la semaine prochaine. Mais on l'attend toujours ce jour glorieux, hein ?"
- "Ces serpents à la botte de Sadique sont tout ce qu'il y a de plus traîtres et cruels. Des tortionnaires, oui, et qui en ont jamais assez !"
- "Andreas est vraiment le chouchou du Maître. À peine dix mois qu'il est ici et le voilà déjà dans la Pièce aux Tumeurs. Et il va avoir droit à une des bonnes potions, j'te dis."
- "Ces guerriers du Chaos ne font pas leur boulot. Devraient aller piller de la vraie bouffe. Si j'avale encore une cuillère de cette lavasse, j'vais vomir."

Caverne 8

Une autre caverne utilisée comme **logement**.

Dortoir : Les Mâchoires d'Amour

Ce dortoir est celui des sectateurs de troisième rang. Ce ne sont plus des novices mais ils restent les inférieurs de la moitié de leurs collègues. Ceux en voie d'être promus débordent d'ambitions et d'espoirs. Les dégradés récents se montrent boudeurs ou hargneux.

Trois hommes-bêtes, âmes damnées de Loïc Sadique, le lieutenant détesté de Malusalbus, sont logés ici. Ils se sont construit une sorte de petit fortin avec du bois de rebut et défendent sauvagement ce territoire. Les autres sectateurs, domptés, les laissent donc parfaitement tranquilles.

Rencontres possibles : Sssarth, Ivarsss, Sssalem.

Caverne 9

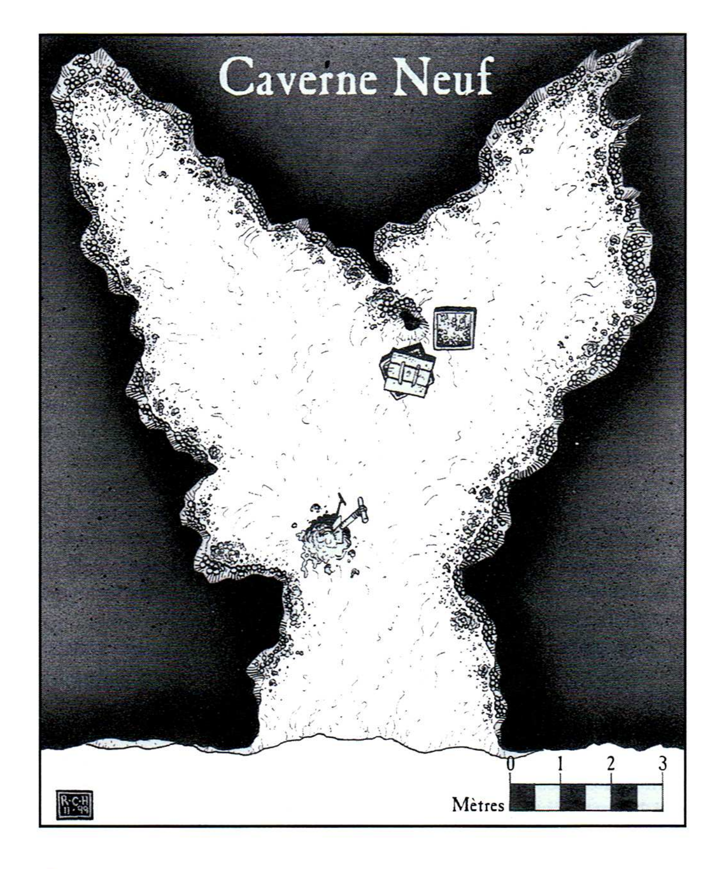
Cette caverne est utilisée pour la **production de nourriture**.

Champignonnière

Des millions de petits champignons dégageant une odeur pestilentielle couvrent les murs de cette caverne. Ils croissent très vite, dopés par les apports réguliers d'excréments humains. Dans la journée, une dizaine de sectateurs les récoltent et les entassent dans des caisses ; quand une de ces caisses est pleine, un des récolteurs l'attache sur son dos et escalade le filet jusqu'à la Caverne 4.

Travailler dans la champignonnière est considéré comme un privilège ; l'activité protège des engelures et il y a toujours assez de champignons pour calmer la faim. Les récolteurs échappent également aux prêches de Malusalbus. L'exercice et les suppléments de nourriture leur permettent d'avoir les idées plus claires que les autres fidèles. Malusalbus le sait bien, les travailleurs de la champignonnière sont-ils régulièrement remplacés par d'autres. Nul n'est autorisé à rester bien longtemps à ce poste, quelle que soit l'efficacité dont il fait preuve. Malusalbus enseigne que le travail est une abomination et que ceux qui s'y sont livrés doivent se purifier. Cela signifie, dans la pratique, que les sectateurs sortant d'une période à la champignonnière sont les cibles privilégiées des sermons de Malusalbus au temple. Les personnages joueurs devront se montrer particulièrement méritants s'ils veulent être affectés à la champignonnière

Rencontres possibles : Petra Traubensaft, Sandrine Soumettre.



Personnages

Voici les divers personnages qui pourraient intéresser les aventuriers, par ordre d'importance.

Mauro Malusalbus

Humain, Clerc de Tzeentch (ex-Initié, ex-Érudit)
63 ans, 1,88 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	41	2	5	10	68	1	41	75	30	68	71	64

Compétences : Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Cryptographie, Démonologie, Éloquence, Héraldique, Histoire, Identification des Morts-Vivants, Incantations — Cléricales 3, Langage Secret — Classique, Langue Étrangère — Langue Noire, Méditation, Sens de la Magie, Théologie.
Sortilèges : (Comme clerc de Tzeentch, Malusalbus a accès à la Magie Mineure et à la Magie de Bataille, et à certains sorts de Démonologie et de Nécromancie.) Animation des Morts, Boule de Feu, Contrôle des Morts-vivants, Créer une Tête Mémoire, Débilité, Évocation d'un Gardien, Folle Terreur, Malédiction, Panique Magie, Vol, Zone de Vie.
Équipement : En dehors de ses habits, Malusalbus ne porte rien sur lui.
Points de Magie : 32

Note : Malusalbus doit son **Cd** élevé à un remarquable talent naturel et aux effets de l'essence de Tzeentch.

Pour la plupart des membres de F'thaktoi B'kah, tout a commencé alors qu'ils cherchaient sincèrement un sens à un monde cruel et indifférent. Malusalbus est un manipulateur expert de ce type de personne, dont il a lui-même fait partie autrefois.

Mauro est né à Nuln, fils illégitime d'une prêtresse de Véréna. Il n'a jamais connu son père et sa mère a toujours voulu se faire passer pour une simple tante. En grandissant, il a compris que l'identité de son père susciterait un scandale si elle venait à être connue, un scandale qui entacherait la réputation de neutralité politique, essentielle à l'ordre de Véréna. D'un naturel optimiste et enthousiaste, Mauro prit cependant l'habitude, aiguillonné par cette incertitude sur sa filiation, de mettre en doute ce que le monde tient pour acquis.

Son éducation fut confiée à des prêtres de Véréna qui comptaient bien que le jeune homme rejoindrait le clergé de la déesse de la connaissance. Une fois initié, Mauro s'acquit rapidement une réputation d'aimable perturbateur en embarrassant sans fin ses professeurs avec des questions difficiles. C'est à cette époque que la question de la nature du Chaos se mit à l'obséder. Pourquoi l'ensemble des divinités ne pouvaient-elles pas s'opposer aux avancées des serviteurs du Chaos ? Pourquoi ne pouvaient-elles pas le vaincre ? Pourquoi, en termes théologiques, le Chaos existait-il ?

Il finit par quitter le temple de Véréna pour écrire une série d'articles philosophiques obscurs sur ce sujet, gagnant sa vie grâce aux cours particuliers qu'il donnait à de riches étudiants de l'université. Ses recherches l'amenèrent naturellement à l'étude de l'occulte. Grâce à ses étudiants, il devint le centre d'un cercle de jeunes révoltés qui passaient leurs soirées dans les tavernes. Ils y récitaient leurs propres poèmes lamentables, avant d'écouter les brillantes attaques de Malusalbus contre tout ce que leurs parents révéraient.

Les écrits de Malusalbus avaient tout d'abord exposé de nouveaux angles d'attaque contre le Chaos. Il ne les étudiait alors que pour mettre à jours ses faiblesses potentielles. Mais dans l'exaltation de la découverte d'un savoir interdit, il avait peu à peu perdu de vue ses motivations. C'est à cette période qu'il était tombé sur la formule de distillation de l'essence de Tzeentch.

Dans un premier temps, il s'était juré de ne jamais toucher lui-même cette essence impie : il allait l'analyser soigneusement et mesurer ses réactions avec des substances de références. De cette façon, il découvrirait peut-être quelques composés nocifs spécifiques contre les hommes-bêtes ou les guerriers du Chaos, un avantage tactique d'importance pour l'Empire. Évidemment, la tentation allait s'avérer trop forte. Mauro se savait intelligent et volontaire ; s'il n'était pas capable de supporter une minuscule gouttelette d'essence, qui le pourrait ?

Et Mauro goûta donc à l'essence de Tzeentch. Il ne ressentit pas le moindre changement. Il se sentait même plus sûr de lui et de ses buts, plus déterminé que jamais à concevoir l'arme qui annihilerait le Chaos. De temps à autre, quand l'inspiration lui manquait, il renouvelait l'expérience et l'incursion dans l'esprit de Tzeentch. La deuxième prise n'avait eu lieu qu'après un long débat de conscience mais, la troisième déjà n'avait nécessité qu'un minimum de rationalisation. Il se mit bientôt à en prendre tous les quinze jours et, au fur et à mesure qu'il s'enfonçait dans les pensées de Tzeentch, ses inquiétudes disparaissaient.

Un jour Mauro eut une révélation. Et si le triomphe du Chaos n'était inéluctable que parce qu'il incarnait, en fait, la force morale. Résister au Chaos, c'était s'opposer à quelque chose d'inévitable mais aussi de nécessaire. C'était la culture agonisante du Vieil Empire qui était corrompue et impure ; en termes théologiques, le Chaos était bien plus proche de la perfection. Le nouveau monde promis par Tzeentch et les autres Dieux Noirs sera pur et bon, car il reflétera sans compromis une force unique. La vie ne devrait pas être un combat contre l'inévitable mais contre les idées périmées issues d'un monde dégradé et sans repères, des idées qui ne faisaient qu'interdire l'accès aux vérités et aux vertus supérieures du Chaos. Les gens craignent le Chaos car il apporte d'hideuses mutations, mais ne devraient-ils pas apprendre au contraire à discerner la beauté de ces

mutations? S'ils redoutent la victoire de Tzeentch parce qu'elle les priverait de leurs chères possessions, ne devraient-ils pas apprendre à mépriser les biens matériels? Si l'idée de perdre leur individualité dans le tumulte informe du Chaos leur fait horreur, ne devraient-ils pas s'entraîner à ressembler à leur voisin, à se soumettre tous ensemble au même chef charismatique et sage?

Mauro avait petit à petit introduit ces notions radicales dans le cercle de ses jeunes admirateurs qui s'était rapidement dépeuplé. Pour chaque étudiant qui les acceptait, trois les repoussaient avec horreur. Ses idées finirent par être connues d'un plus large public et il lui fallut bientôt s'enfuir de Nuln avec quelques-uns de ses élèves les plus fidèles, pourchassé par des autorités outragées et quelques répurgateurs.

Dans la décennie qui suivit, Malusalbus et ses acolytes parcoururent le Vieux Monde et recrutèrent de nouveaux fidèles, réussissant à conserver un peu d'avance sur les répurgateurs et autres chasseurs de Chaos. Malusalbus avait déjà commencé à recevoir des communications personnelles de Tzeentch et même un mentor démoniaque chargé de le conseiller, de l'instruire et de le protéger. Il était maintenant à la tête d'une véritable secte qui avait cherché à s'installer en divers endroits reculés. Ces communautés bourgeonnantes avaient toutes été détruites par les raids des répurgateurs, mais le démon mentor lui dit un jour de se rendre dans la Vallée du Yetzin où il trouverait un site favorable à une installation permanente. F'thaktoi B'kah était née.

Aujourd'hui encore, Malusalbus conserve quelque chose de l'optimisme et du charisme qui le caractérisaient dans sa jeunesse. Il parle à voix basse, les mots quittant sa bouche à la cadence relaxante des vagues mourant sur le rivage. Ses yeux brillent d'enthousiasme et il affiche constamment un sourire engageant. Cette attitude semble parfaitement sincère et ne suscite de malaise que lorsqu'elle est parfaitement inappropriée à la situation. Avec ses fidèles, il se comporte en père chaleureux. Les désobéissances le déçoivent et le peinent visiblement et les punitions qu'il inflige ne visent, assure-t-il, que le bien spirituel du contrevenant. Il contrôle fermement son troupeau mais se décharge des pires opérations disciplinaires sur ses complices privilégiés, Loïc Sadique et le Dr Armin Schwitzend.

Quand ils auront vécu quelque temps à F'thaktoi B'kah, les aventuriers se demanderont peut-être si Malusalbus croit toujours sincèrement en ses propres doctrines ou s'il n'est qu'un manipulateur cynique qui tire un plaisir ignoble de la dégradation systématique de ses fidèles. La vérité est qu'il est les deux. Il tire le plus grand plaisir de son pouvoir et Tzeentch, croit-il, l'y encourage, mais il reste convaincu de la rectitude de ses buts, de la valeur de son travail pour le bien commun.

Les interactions entre Malusalbus et les personnages joueurs vont constituer le cœur de l'épisode F'thaktoi B'kah et font donc l'objet d'un chapitre particulier; voir "En Conversation avec la Folie" p. 86.

Physiquement, Malusalbus est un sexagénaire à la limite du squelettique, les cheveux blancs coupés court et le visage vaguement chevalin. Ses traits les plus remarquables sont ses yeux bleus, lumineux et son sourire chaleureux.

Loïc Sadique

Guerrier du Chaos
20 ans, 1,91 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	79	69	6	5	12	70	3	89	50	36	89	89	18

Compétences: Chance, Coups Précis, Coups Puissants, Esquive, Musculation.

Équipement: Épée à deux mains, dague, marteau de guerre, arc normal, armure de guerrier du Chaos (2 PA partout).

Loïc est quelqu'un de simple. Depuis l'enfance, la souffrance des autres a toujours été son passe-temps favori. Sa vie de petite frappe de la campagne bretonienne s'est arrêtée brutalement quand il a jeté dans un puits le plus fidèle de ses compagnons de jeu. Il s'est alors enfui de chez lui et a bien vite appris à se débrouiller seul, en grande partie grâce à son physique d'adulte.

Après plusieurs années de vagabondage et de délits mineurs, il a rencontré Malusalbus et sa secte errante. Intéressé par le personnage, le mentor démoniaque de celui-ci en fit un guerrier du Chaos.

Depuis, Loïc Sadique a toujours été le premier tortionnaire du Grand Maître et il adore cette position. Toujours à l'affût d'une excuse pour s'en prendre à quelqu'un, il respecte cependant scrupuleusement les ordres de Malusalbus. Cela ne l'empêche pas d'intimider systématiquement les autres sectateurs, et tout particulièrement le Dr Schwitzend. Il se croit en cela tacitement soutenu par Malusalbus mais le Grand Maître est en fait trop absorbé par sa propre folie pour prêter attention aux inimitiés de ses lieutenants.

Physiquement, Loïc est une impressionnante armoire à glace solidement plantée au sol. Il souffre de deux mutations. La teinte vert-jaune de sa peau ne peut passer pour naturelle et ses globes oculaires ont l'étrange habitude de sortir régulièrement de leurs orbites. Ils pendouillent alors au bout d'un écheveau de terminaisons nerveuses et Loïc doit les remettre en place, une opération qui lui est devenue machinale. Malheureusement pour ses adversaires, cela ne se produit jamais quand il combat.

Loïc se pavane en tout lieu dans une armure de plaque surchargée de reliefs baroques, même si ce cadeau des Seigneurs du Changement n'a que peu d'utilité dans la communauté. C'est dans cet équipage qu'il négocie le filet et son poids ne semble pas lui poser problème.

Dr Armin Schwitzend

Alchimiste humain (ex-Médecin)
45 ans, 1,68 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	38	36	4	5	10	67	1	58	31	53	59	39	29

Compétences: Acuité Visuelle, Alphabétisation, Astronomie, Chance, Chimie, Chirurgie, Connaissance des Parchemins, Cryptographie, Étiquette, Fabrication de Drogues, Fabrication de Potions, Incantations — Magie de Bataille Niveau 1, Langage Secret — Classique, Langue Hermétique — Magikane, Pathologie, Préparation de Poison, Réflexes Éclairs, Traumatologie.
Sortilèges: Guérison des Blessures Légères, Immunité contre les Poisons, Sommeil, Zone de Chaleur.
Points de Magie: 18
Équipement: Scalpel (mêmes caractéristiques que le couteau).

Le Dr Armin Schwitzend est un homme efflanqué et grisonnant. Ses longs cheveux et moustaches sont généralement maculés de graisses, sueurs ou autres fluides corporels ne lui appartenant pas le plus souvent. De loin, ses tenues semblent plus élégantes que celles de tout autre sectateur de F'thaktoi B'kah, mais une inspection rapprochée montre qu'elles sont en fait aussi usées et primitives que celles de ses compagnons. Dans une communauté où tout le monde pue, Schwitzend arrive à se faire remarquer par son odeur pestilentielle. Certains supposent qu'il s'agit de l'effet d'une mutation.

Schwitzend était un médecin en vue de Nuln quand Malusalbus y réunissait son cercle d'étudiants admirateurs. Il fréquentait volontiers les tavernes et il avait eu plusieurs fois l'occasion d'entendre Malusalbus discourir. Une relation distante avait été établie que le respecté Schwitzend avait pris garde de rompre officiellement dès que Malusalbus s'était déclaré pour le Chaos. Ce dernier lui avait alors prédit qu'il finirait par adopter son point de vue, une prédiction que le médecin avait traitée avec mépris.

Schwitzend allait devoir sa chute à ses mains baladeuses qu'il ne réussissait pas toujours à contrôler en présence de ses patientes. L'une d'elles, une représentante des plus hauts sommets de la noblesse impériale, se montra plus que réceptive à ses avances. Mais après avoir découvert que Schwitzend se vantait de l'affaire, elle fit parvenir aux autorités une dénonciation anonyme concernant les lucratives interruptions de grossesse pratiquées par le bon docteur dans l'élite de Nuln. Après enquête, on lui fit comprendre qu'il avait vingt-quatre heures pour quitter la ville.

Ce n'était que la première d'une longue suite d'humiliations qui, les années passant, allait emporter ses économies, sa réputation et sa prestance. Bientôt, il ne lui fut même plus possible de gagner sa vie comme médecin itinérant. Ses pires déboires semblaient provoqués par d'étranges coïncidences et Schwitzend en vint à se demander s'il n'était pas l'objet d'un complot gigantesque et inexplicable.

Il eut sa réponse quand il croisa à nouveau la route de Malusalbus. Ce fou extatique vêtu de haillons lui rappela sa prédiction et le médecin en déduisit que des agents de Tzeentch l'avaient ruiné pour le réduire à la merci de Malusalbus. En dépit de l'horreur que lui inspirait le Grand Maître, il n'était plus en mesure de refuser ses propositions. Il accepta de devenir l'apprenti d'un alchimiste de la secte qui cherchait à déclencher des mutations utiles. L'alchimiste mourut peu après la fondation de F'thaktoi B'kah et Schwitzend fut nommé à la tête du projet.



Contrairement à Malusalbus, le docteur ne discerne rien de pur ou de bienveillant dans le Chaos. On l'a forcé à commettre des actes horribles et il ne croit pas que Tzeentch et son réseau d'agents le laisseront jamais s'échapper. Il a renoncé à se comporter autrement qu'en serviteur du Mal et se considère comme tel. Il accomplit fidèlement le travail que lui confie Malusalbus mais n'y prend aucun plaisir.

Condamné à rester un ignoble pêcheur, il ne voit pas pourquoi il aurait scrupule à extorquer les faveurs de ses patientes. Ses remords ont été remplacés par la crainte de ce que ferait Malusalbus s'il était au courant.

Schwitzend se sent terriblement seul au milieu des fanatiques de F'thaktoi B'kah et il pourrait se confesser aux aventuriers s'ils se montrent pleins de compassion pour son triste sort. Il sera d'autant plus tenté s'ils lui offrent un verre ou deux. il s'en tient, quoi qu'il arrive, à des informations sur la secte et sa propre disgrâce. Il a bien trop peur de Malusalbus pour s'en prendre à lui. Comme il est la cible prioritaire des persécutions de Loïc Sadique, son lieutenant, il ne tient pas à exciter les instincts tortionnaires de ce dernier.

Adrianna Fegriva

Sectatrice humaine
33 ans, 1,63 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	12	8	2	4	5	23	1	32	25	40	32	12	60

Adrianna Fergriva, une ancienne prostituée d'origine tiléenne, est une femme grande et blonde. Malgré le régime de la colonie, elle a conservé l'essentiel de ses formes et ses haillons le souligneraient plutôt. Depuis qu'elle a rejoint le troupeau de Malusalbus, elle a perdu toutes ses dents et son visage s'est couvert d'abcès, mais elle reste malgré cela la reine de beauté de F'thaktoi B'kah.

Cela n'a pas échappé au lubrique Dr Schwitzend qui est bien décidé à en faire sa maîtresse. Les aventuriers rencontrent Adrianna s'ils se rendent à l'infirmerie (Caverne 6, salle D). Elle est ici pour soigner un "refroidissement expectorant", une maladie imaginaire inventée par Schwitzend. Le docteur a prescrit alitement et massages extensifs. Il n'a pas encore poussé ses massages en territoires interdits mais Adrianna le soupçonne déjà.

Le docteur la dégoûte mais elle apprécie le confort relatif de la vie à l'infirmerie et n'est pas pressée de rejoindre l'Œil Qui Voit Tout. Elle sait bien en revanche que, sauf pour la procréation de mutants, Malusalbus réprouve sévèrement les relations sexuelles. Elle n'a pas encore décidé si elle acceptera ou non les avances de Schwitzend. Elle est persuadée que Malusalbus n'approuverait pas les écarts de son lieutenant mais elle doute que sa parole l'emporte sur celle du médecin si elle l'accusait.

Si les PJ se montrent amicaux, il se peut qu'elle leur fasse part de son dilemme. C'est une fidèle toute dévouée à Malusalbus; sa vie lui semblait si vide et dépourvue de sens, si confuse et infestée de choix avant qu'elle ne s'en remette entièrement à lui... Elle ne peut donc accepter que les aventuriers cherchent à la retourner contre le Grand Maître. Il se peut, en revanche, qu'elle se laisse convaincre d'accuser le Dr Schwitzend pour le bien de la secte. Cela pourrait créer une agitation susceptible de faciliter les recherches des aventuriers. Comploter la mort du Dr Schwitzend est un acte méritoire qui peut être récompensé de quelques points d'expérience: si on l'autorise à continuer son travail, ses expériences vont se solder par nombres de souffrances, morts prématurées et mutants du Chaos.

Detlef Meissel

Artisan humain
56 ans, 1,78 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	33	5	4	9	36	1	39	39	38	42	31	30

Compétences : Art (sculpture), Astronomie, Calcul Mental, Chance, Conduite d'Attelages, Cryptographie, Force Accrue, Résistance Accrue.
Équipement : Marteau et ciseau, craie.

Detlef Meissel a toujours été un solitaire, habitué à travailler sans parler à quiconque pendant de longue période. Il ne s'est jamais senti à l'aise parmi les siens et vivait en reclus dans la Vallée du Yetzin quand les sectateurs sont arrivés dans son village. Malusalbus l'a littéralement hypnotisé par ses promesses d'un monde enfin compréhensible et d'une communauté accueillante. Il a rejoint la secte et le Grand Maître s'est attaché à le faire entrer dans le moule habituel, sapant son individualité et sa capacité à raisonner par lui-même. Meissel est maintenant un sectateur caractéristique du rang supérieur : obéissant, dévot et apathique. Il ne se distingue du troupeau que par ses compétences de sculpteur qu'il utilise pour la plus grande gloire de Tzeentch. Il décore actuellement l'autel des sacrifices d'images obscènes et démoniaques.

Meissel travaillant seul, il est un des rares sectateurs avec lequel les aventuriers pourront parler longuement en privé. Tant qu'ils prennent garde de rester dans leur rôle de nouvelles recrues, Meissel se montre ouvert et amical. Il répond aux questions tranquillement et posément comme si les préceptes déments de F'thaktoi B'kah étaient parfaitement simples et innocents.

Il ne montre aucun signe de folie. Il ne bave ni ne radote ; ses yeux ne se révulsent pas. Il n'est affecté par aucune mutation, tumeur ou lésion. Il est même relativement propre. Bien interprété, cet individu doit donner de la secte une image d'autant plus dangereuse ; si Malusalbus peut s'attacher quelqu'un d'aussi terre-à-terre et banal que Meissel, qui peut se dire à l'abri ?

Si les PJ retournent Meissel contre la secte, il refuse de risquer sa vie et ne songe plus qu'à s'enfuir.

Sssarth, Ivarsss & Sssalem

Hommes-bêtes à tête de serpent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	48	26	4	4	10	70	1	62	18	40	13	17	20

Compétences : Acuité Auditive, Contortionnisme, Coups Précis, Esquive, Évasion, Hypnotisme, Immunité contre les Poisons, Lecture sur les Lèvres, Sixième Sens, Torture, Vision Nocturne (les hommes serpents peuvent se déplacer de nuit car ils sont sensibles aux vibrations de l'air. Les effets sont identiques à ceux de la Vision Nocturne).
Mutations : Crochets — ignorent l'armure sur un résultat inférieur ou égal à 15 lors du test de **CC**. Poison — toute attaque qui inflige des dommages soumet la victime à un test contre le Poison ; en cas d'échec, les **CC**, **CT**, **I** et **Dex** sont réduites de 10 points pendant 1D6 jours ; les doses supplémentaires ont des effets cumulatifs.
Équipement : Épée, arcs normaux, bracelets en cuivre valant 1 CO chacun.

Sssarth, Ivarsss et Sssalem sont les suppôts de Loïc Sadique. Comme les guerriers du Chaos, ils appartiennent à la communauté mais sont dispensés de l'enseignement doctrinal de Malusalbus ou même d'obéir à ses règles. La loyauté de ces hommes-bêtes va à Sadique, non à Malusalbus. "Loyauté" n'est d'ailleurs pas un terme particulièrement approprié. Le trio ne recherche qu'une nourriture abondante et des faibles à terroriser, dans cet ordre. Tant que Sadique se montre capable de les fournir en nourriture et victimes,

Conversion des sectateurs

Il est extrêmement difficile de convaincre les sectateurs que la vie qu'ils ont choisie n'est qu'une abominable supercherie. Essayer cette tactique suppose déjà qu'il soit possible de parler en privé au sectateur concerné longuement et sans interruption. Malusalbus organise les activités de ses fidèles de telle manière qu'ils n'ont presque jamais de temps pour eux-mêmes. Si les aventuriers réussissent cependant à obtenir un tête-à-tête avec un sectateur, ils arriveront à le convertir s'ils franchissent avec succès les trois étapes suivantes :

1. Les joueurs doivent fournir en jeu de rôle une argumentation convaincante conçue en fonction des motivations et personnalité du sectateur concerné.

2. L'aventurier qui mène la conversation est soumis à un test de **Cd**. Ce test est toujours affecté d'un modificateur négatif qui dépend de l'individu avec lequel il parle. Consultez la table ci-dessous s'il s'agit d'un personnage décrit dans ce chapitre. Dans le cas d'un personnage créé par vous-même, vous devrez décider d'un modificateur basé sur ce que vous savez de lui.

3. Enfin, le sectateur doit rater un test de **FM**. Certains personnages reçoivent un modificateur positif à ce test, comme indiqué dans la table.

Un NA dans la colonne Modificateur au test de **Cd** signifie que toute tentative de retournement du sectateur est vouée à l'échec. Un astérisque indique que vous devez décider de la réaction du personnage uniquement en fonction de sa description. Le Dr Schwitzend, par exemple, est marqué d'un astérisque parce qu'il ne croit pas aux préceptes de Malusalbus et se sent pris au piège dans la secte. S'ils veulent obtenir son aide, les aventuriers devront utiliser une approche différente.

Table des Conversions

Personnage	Modificateur du test de Cd	Modificateur du test de FM
Tarte-aux-Pommes, Hamo	-50	+30
Tarte-aux-Pommes, Irrey	*	*
Tarte-aux-Pommes, Kenni	*	*
Fegriva, Adrianna	-30	+50
Grigioverme, Primo	NA	NA
Malusalbus, Mauro	NA	NA
Meissel, Detlef	-40	+40
Murmelnde, Lilo	-15	+10
Sadique, Loïc	NA	NA
Schwitzend, Dr Armin	*	*
Soumettre, Sandrine	-30	+30
Sssarth, Ivarsss & Sssalem	NA	NA
Traubensaft, Petra	-60	+30



ils le suivent. S'il vient à les décevoir, ils serpenteront vers de meilleurs terrains de chasse.

Les hommes-serpents ont plusieurs fois prouvé la valeur de leur nature soupçonneuse pour la communauté. Ce sont eux qui ont identifié les serviteurs de Nurgle qui voulaient détruire F'thaktoi B'kah de l'intérieur.

Sssarth et ses alter ego ne manquent jamais d'agiter leur langue sous le nez des nouveaux venus. Quand les aventuriers rejoignent le culte, ils sont là pour l'inspection. Les hommes serpents se méfient des PJ pendant tout leur séjour. Dès que l'équipe se laisse gagner par l'optimisme, l'un d'eux apparaît, le regard fixe et soupçonneux.

Les trois semblent partager une personnalité commune. Ils sont sinistres, suspicieux et aiment s'entendre siffler. Sssarth est l'individu dominant ; c'est lui qui parle pour les autres quand le trio est réuni. Les autres se contentent généralement d'approuver de la tête ou de répéter certaines phrases clés. Exemple :

Sssarth : Vous devez sssavoir que ssc'est notre boulot de sssurveiller la viande fraissche, les nouveaux.

Ivarsss : Sssurveiller…

Sssalem : Viande fraissche…

Sssarth : Il y a quelques mois, des nouveaux sssectateurs sssont arrivés. Tousss leur faisaient confianssce. Mais pas nous. On avait raison. Ils sssont morts, maintenant.

Ivarsss : On avait raison…

Sssalem : Ils sssont morts…

Il est impossible de convaincre les hommes-bêtes d'abandonner Loïc Sadique ou F'thaktoi B'kah. Si les personnages joueurs leur font des ouvertures en ce sens, cela ne fait qu'accroître encore les soupçons de Sssarth.

Lilo Murmelnde

Sectatrice humaine
45 ans, 1,52 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	15	10	2	2	6	25	1	25	15	33	20	15	15

Lilo Murmelnde est sans doute le membre de F'thaktoi B'kah le plus facile à libérer de la domination mentale de Mauro Malusalbus. Peut-être est-ce aussi celle que les PJ auront le moins envie de libérer.

C'est une femme courtaude et joufflue sous un chignon de cheveux gris. Les autres sectateurs ont appris à ignorer ses radotages incessants, ses plaintes résignées mais toujours renouvelées. Elle se présente à tous comme une malheureuse en mal de compassion et d'un peu d'aide. Mais quand cette aide lui est accordée, elle harcèle sans fin son bienfaiteur avec ses requêtes. Jouez-la tout d'abord comme une vieille femme sincèrement malheureuse ; son côté pot de colle ne doit apparaître qu'une fois les aventuriers ferrés.

Rembarrée, Murmelnde renifle, grimace de souffrance et fait tout son possible pour que sa proie se sente coupable. Si les PJ l'aident puis refusent une demande d'aide ou de compassion ultérieure, elle est soumise à un test de **Cd** (à +50) auquel les personnages peuvent faire face avec un test de **FM**. S'ils ne résistent pas à son attaque de culpabilité, ils subissent un malus de -10 à tous leurs tests de **Cd**, **Int**, **Cl**, **FM** et **Soc** pendant 4D12 heures, le temps que s'estompent les remords d'avoir traité si mal une pauvre vieille sans défense.

Malusalbus confie de temps à autre à ses sectateurs les plus sûrs de longues missions de recrutement. Ils quadrillent généralement les régions rurales de l'Empire à la recherche d'âmes perdues et vulnérables. Lilo Murmelnde est l'exemple même de ce type de recrutement. Originaire du Talabecland, cette vieille fille partageait sa vie entre les domiciles de divers parents qui ne pouvaient jamais la supporter très longtemps. Alors qu'elle voyageait en diligence d'une famille de sa parentèle à une autre, elle fit la connaissance d'une équipe de recrutement de la F'thaktoi B'kah. On lui promit une communauté d'égaux où la froideur de sa famille serait remplacée par la chaleur d'une ferveur religieuse partagée. Les références au Chaos inquiétaient bien Lilo mais les grands sourires et discours chaleureux de ses nouveaux amis étaient irrésistibles. Elle les suivit donc jusqu'au repaire de Malusalbus sur le Pic Fendu.

Elle est maintenant la plus agaçante des fidèles du Grand Maître. Ses anciens préjugés anti-Chaos n'ont rien à voir à l'affaire ; Lilo les a oubliés depuis longtemps. Le problème est entièrement dû à son incessant chantage à la pitié. Alors que le sectateur modèle baigne constamment dans un enthousiasme et un oubli de soi démentiels, elle ne pense et ne parle jamais que de ses propres malheurs. Elle traite Malusalbus lui-même comme un neveu égoïste qui manquerait trop souvent à ses devoirs familiaux. Ses plaintes ne cessent pour ainsi dire jamais.

Quand Malusalbus la punit — ce qui arrive régulièrement — elle se calme un certain temps mais finit toujours par reprendre ses radotages et ses gémissements. Depuis plusieurs mois, Loïc Sadique demande avec insistance qu'elle serve de déjeuner aux hommes-bêtes en présence de toute la communauté mais le Grand Maître, qui la considère comme un défi personnel à ses pouvoirs de persuasion, n'a toujours pas donné son autorisation. Il est absolument décidé à en faire un membre modèle du culte.

Lilo Murmelnde déteste ses conditions de vie dans la secte, mais elle les préfère encore à ce qu'elle connaissait auparavant. Elle ne se laissera convaincre de déserter que si les aventuriers peuvent lui offrir une meilleure situation. S'ils la prennent effectivement sous leur aile et l'aident à s'échapper, ils apprendront qu'aucune bonne action ne reste impunie dans le monde de Warhammer. Lilo Murmelnde fera tout pour se rendre insupportable, multipliant plaintes, exigences et pleurnicheries.

Les aventuriers la rencontrent dans la Salle de Pénitence (Caverne 6, salle II) où elle est enfermée pour la vingtième fois depuis son arrivée à F'thaktoi B'kah. C'est son attitude habituelle qui lui vaut cette punition et elle explique aux PJ à quel point elle est désolée d'avoir enfreint les règles. Elle les supplie d'intercéder en sa faveur auprès du Grand Maître. Les hommes-bêtes à têtes de serpents, Sssarth, Ivarsss et Sssalem, sont de garde et surveillent attentivement les aventuriers, guettant la moindre offense à Tzeentch.

Qu'elle reçoive leur aide ou pas, Lilo Murmelnde est bientôt libérée et réintègre l'Œil Qui Voit Tout, le dortoir assigné à l'équipe.

Petra Traubensaft

Sectatrice humaine
24 ans, 1,83 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	22	26	2	2	5	22	1	32	32	12	89	66	45

Petra Traubensaft est une grande maigre aux cheveux blonds, sales et raides. Son nez proéminent rappelle un bec d'oiseau. C'est peut-être la plus enthousiaste des membres de la secte et elle déborde toujours de joie à la pensée de l'apocalypse à venir. Elle sautille dans toute la caverne en exhortant ses compagnons à reprendre les slogans de Malusalbus :

- "Tzeentch complote pour notre liberté !"
- "Renoncez à vos faux préceptes !"
- "Gloire au Changement ! Gloire à Tzeentch !"
- "Le Changement ne connaît ni limite ni fin !"

Bien qu'elle ait depuis longtemps atteint le plus haut rang, elle continue de vivre dans l'Œil Qui Voit Tout où elle peut instruire et éclairer les nouveaux venus et les réticents. Quand les aventuriers arrivent, elle ne les quitte plus, prêchant sans fin la parole de Tzeentch. Ses méthodes sont agaçantes. Il lui arrive de réveiller toute la caverne pour une séance de chants nocturnes. Elle assaille les PJ de questions sur leur passé et aucune ne lui semble trop indiscrète. Puis elle utilise les informations qu'ils lui ont données pour s'immiscer sans vergogne dans leur vie affective. Exemples :

- "Quand votre père criait comme cela, vous vous sentiez rabaissé, n'est-ce pas ?"
- "Vous réalisez que votre mère n'agissait ainsi que parce qu'elle était aveuglée par les doctrines de la Loi ?"
- "Allez-y, pleurez, je vois bien que vous en avez besoin."

Si les aventuriers cherchent à la détacher de Malusalbus, elle se montre étonnamment réceptive. En réalité, elle essaie de les piéger, de leur faire trahir leurs véritables allégeances et projets. Au moindre indice d'hypocrisie, elle tente de leur extorquer la confession qui lui permettra de les dénoncer à Malusalbus et à Loïc Sadique.

Malusalbus adore Petra Traubensaft. C'est une sectatrice modèle et il sait qu'elle mourrait pour lui sans hésitation. Il la prépare à prendre sa succession en cas de malheur et lui accorde toutes sortes de faveurs : elle peut, par exemple, travailler à la champignonnière chaque fois qu'elle le désire.

Sadique trouve, en revanche, son enthousiasme altruiste extraordinairement irritant. Servir le Chaos ne veut rien dire pour lui, hormis terroriser les gens et se réjouir sans remords de sa propre malfaisance. Il ne refuse pas pour autant les avances régulièrement répétées de la bigote qui a décidé de montrer sa dévotion en mettant au monde un horrible mutant. À ce jour, ces accouplements contre nature n'ont entraîné que des fausses couches.

Sandrine Soumettre

Sectatrice humaine
36 ans, 1,50 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	13	10	1	2	3	34	1	26	25	20	50	35	40

Sandrine Soumettre a réussi à garder une silhouette potelée de matrone malgré le terrible régime alimentaire de la colonie. On se souvient de son visage pour ses dents en avant et ses lèvres de grenouille. Sandrine est d'origine bretonienne. Domestique dans une riche famille, elle se sentait injustement traitée par ses maîtres et une équipe de recrutement l'a convaincue sans trop d'efforts de trouver refuge dans la secte.

Avant son arrivée à F'thaktoi B'kah, Sandrine ne montrait aucun intérêt pour ces choses qui réunissent hommes et femmes dans le même lit. Dans sa vie antérieure, il y avait toujours quelques brutes empressées à proximité mais elle n'avait pas envie de les laisser approcher. Maintenant qu'on lui explique tous les jours qu'il est interdit de seulement penser au sexe, elle a bien du mal à penser à autre chose. Elle ne veut pas désobéir à Malusalbus mais la procréation de mutants est agréable à Tzeentch. Elle est donc fermement déterminée à trouver un partenaire approprié, un partenaire qui lui permettra de goûter aux plaisirs de la chair sans déplaire au Grand Maître.

On peut être obsédé sans cesser d'être difficile et, jusqu'à l'arrivée des aventuriers, les candidats potentiels ne lui semblaient pas très appétissants. Sandrine va pourtant se montrer irrésistiblement attirée par le personnage joueur mâle de votre choix. Sélectionnez celui qui est susceptible de réagir de la manière la plus amusante à ses tendres attentions.

Sandrine se montre complètement candide sur les raisons de son choix. "Vous êtes si beau et tellement marqué par le Chaos. Les mutations de notre enfant feront honneur à F'thaktoi B'kah !" murmure-t-elle avec adoration. Sandrine est terriblement obstinée. Les mauvais traitements ne la rebutent guère car ils lui confirment que son élu est bien un des favoris du Chaos.

Si un personnage joueur accepte de coucher avec la terrible vierge, elle tombe effectivement enceinte et met au monde un bébé parfaitement sain neuf mois plus tard. Si l'équipe est mise au courant de cette grossesse, l'épisode F'thaktoi pourrait avoir une suite : le sauvetage du malheureux enfant.

Les Tarte-aux-Pommes

Une famille de sectateurs halfelings

Les Tarte-aux-Pommes sont les sectateurs que les aventuriers ont vu escalader le filet lors de leur premier coup d'œil dans la crevasse (voir "Premier Coup d'Œil" p. 68). Hamo et Irrey sont mariés ; Kenni est leur fils. Le père d'Irrey, Oggo, est le halfeling âgé qui tombe au fond de l'abîme sous les yeux des PJ.

Arrivés il y a près d'un an, les Tarte-aux-Pommes continuent de vivre dans l'Œil Qui Voit Tout. Hamo attribue l'absence de promotion qui frappe sa famille aux réticences d'Oggo à l'égard de certaines doctrines de la secte. Il regrette que son père ne puisse assister à la destruction du monde, mais il est tout de même bien content d'en être débarrassé et attend avec impatience la prochaine cérémonie de promotion.

Hamo Tarte-aux-Pommes

63 ans, 1,24 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	13	27	2	3	5	47	1	39	20	27	23	47	34

Hamo est un ancien bûcheron de la Vallée du Yetzin. Il a été le premier membre de sa famille à se convertir au culte de Tzeentch, après une mission évangélique de Petra Traubensaft dans son hameau. Il compte bien s'élever dans la hiérarchie de la secte. Afin de prouver ses mérites à Petra Traubensaft et aux autres sectateurs, il cherche la compagnie des aventuriers et pratique sur eux, en sa faveur, ses rudiments de techniques missionnaires. Il parle avec intensité, tremblant d'excitation à l'idée du triomphe de Tzeentch.

Si Hamo vient à soupçonner les PJ d'imposture, il les dénonce sans hésitation, espérant bien une promotion. Son endoctrinement



est profond et il est extrêmement difficile d'ébranler sa foi dans les enseignements de Malusalbus.

C'est un halfeling aux larges épaules et aux favoris roux broussailleux. Il a un teint de cire et des yeux caves. Il ne consomme qu'une partie des rations misérables auquel il a droit pour montrer sa piété.

Irrey Tarte-aux-Pommes

54 ans, 1,12 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	22	30	3	3	4	51	1	43	23	35	17	35	41

Pendant longtemps, Irrey Tarte-aux-Pommes cacha mal son scepticisme à l'égard de la nouvelle religion de son mari. Le long séjour à F'thaktoi B'kah est venu à bout de ses résistances et elle accepte maintenant quasiment toutes les règles de vie de la communauté. Il lui est cependant difficile de renoncer à l'amour des autres comme l'enseigne Malusalbus. Elle est toujours très attachée à son mari et à son fils, aussi décidée qu'elle soit à venir à bout de cet amour impie. Elle ne quittera pas la colonie sans Hamo et Kenni — à moins qu'ils n'aient été tués.

La peau d'Irrey pendouille en replis sur ses bras et son visage, le résultat d'une perte de poids rapide. Autrefois grassouillette, elle n'est plus que l'ombre d'elle-même. Ses cheveux sont noués en une longue tresse graisseuse.

Irrey porte en permanence un sac sur son dos. Quelque chose s'agite à l'intérieur. Si les PJ l'interrogent à ce sujet, elle répond qu'il s'agit de son nouveau-né, Jaloo. Elle ne laisse personne voir l'enfant. S'ils la gardent sous surveillance, ils s'aperçoivent qu'elle n'ouvre jamais le sac ni ne nourrit le bébé.

Il est extrêmement difficile de la convaincre d'ouvrir le sac. Si les aventuriers y parviennent tout de même, ils découvrent que le bébé est mort-vivant. Cette vue justifie pleinement des tests de *terreur* pour tous les témoins. Le bébé arbore une rangée de dents aussi acérées que celles d'un requin et tente de mordre la gorge du plus proche aventurier.

Si ce dernier réussit un test d'**I**, le bébé rate son coup et tombe face contre terre. Irrey se dépêche de le récupérer et le petit ingrat lui mord le bras. Elle réussit à le fourrer dans le sac qu'elle referme précipitamment. Son bras saigne d'abondance.

Si l'aventurier rate son test d'**I**, le bébé verrouille solidement ses mâchoires dans son cou et lui inflige 1D6 points de dommages. Il ne ne lâche prise que si sa victime (ou un de ses compagnons) réussit un test de **Force** x10. Chaque round de morsure inflige encore 1D6 de dommages. Le bébé a 10 de B. Tuer celui-ci n'entraîne aucune répercussion du côté des autorités de la secte.

Irrey a mis au monde un bébé mort-né six mois plus tôt. Elle en a appelé à Tzeentch et le bébé a ressuscité sous la forme d'un zombie. Malusalbus a expliqué à Irrey qu'elle devait tirer la leçon de cela : une fois qu'elle aura renoncé à toute notion d'amour familial, le bébé s'en ira et elle pourra progresser dans la hiérarchie de la secte. Malgré cette admonestation, Irrey refuse de se séparer de Jaloo. Quant à Hamo, il refuse de penser au bébé, voire de s'avouer que la présence du petit zombie réduit à néant ses chances de promotion.

Kenni Tarte-aux-Pommes

14 ans, 1,02 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	19	32	2	1	6	50	1	35	21	37	20	39	35

Le précoce Kenni ressemble à tous les garçons remuants de son âge, si ce n'est qu'il a appris à considérer une communauté de déments comme son foyer. Son grand-père lui a enseigné la lecture et l'écriture, une compétence qui a fait de lui le secrétaire attitré de Primo Grigioverme.

Kenni suit Primo partout avec un crayon et un bout de parchemin en attendant que sa tumeur se décide à dire quelque chose. Dès qu'elle émet le moindre son, il s'efforce de distinguer quelques mots et de les coucher par écrit. Il est très fier de la tâche qu'on lui a confiée. Il est trop jeune pour avoir choisi consciemment F'thaktoi B'kah et n'est ici que parce que ses parents y vivent. Il n'acceptera de partir que pour suivre ses parents, à



moins que quelque chose d'horrible ne leur arrive et que les aventuriers lui proposent un meilleur foyer.

Kenni ressemble au défunt et peut-être regretté Pippo (voir p. 14), mais ses cheveux sont noirs et ses yeux marron.

Primo Grigioverme

Mutant du Chaos, (ex-Contrebandier)
29 ans, 1,80 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	40	4	3	7	48	1	28	25	25	33	26	42

Compétences: Acuité Visuelle, Canotage, Conduite d'Attelages, Course à Pied, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Langage Secret — Jargon des Voleurs, Langue Étrangère — Langue Noire, Résistance à l'Alcool.

Primo Grigioverme gagnait sa vie dans la contrebande et c'est un des rares sectateurs qui adoraient déjà les Dieux Noirs avant de rencontrer les recruteurs de F'thaktoi B'kah. Alors qu'il fuyait devant une équipe de douaniers impériaux particulièrement obstinés, il était tombé dans un marécage. Craignant de se noyer, il en avait appelé aux dieux mais rien ne s'était produit. L'eau boueuse commençait à monter le long de son menton et en désespoir de cause, il avait prié les Dieux Noirs. Il avait entendu murmurer ces noms dans les recoins les plus ténébreux de son passé, Nurgle, Khorne et enfin Tzeentch. Alors qu'il était sur le point de couler, quelqu'un lui jeta une corde. Grigioverme, en homme de parole, décida ce jour de consacrer sa vie à Tzeentch. Peu de temps après, il entendait des rumeurs sur la secte errante de Malusalbus et se mit à sa recherche.

Il est maintenant le centre d'attention de la communauté car il doit aux bons soins du Dr Schwitzend une tumeur de quinze kilos. Cette tumeur, grise et semblable à un ver monstrueux, est attachée au côté droit de son cou. C'est la plus grosse qu'a jamais connue la secte. Il y a quelques mois, elle a développé des mâchoires et des dents. Depuis quelques semaines, la bouche nouvellement formée s'est mise à murmurer. La plupart de ses propos sont inintelligibles mais cela n'entame pas l'exultation de Malusalbus. Il a confié au garçonnet halfeling, Kenni Tarte-aux-Pommes, la tâche de suivre Grigioverme et de mettre par écrit tout ce que pourra dire la tumeur.

Grigioverme a toujours été un homme fier et arrogant et le prestige apporté par cette tumeur d'exception n'a fait qu'empirer les choses. Il se dandine à travers la colonie, arborant fièrement sa tumeur comme un précieux objet d'art. Il la dorlote comme un chien de salon, la caresse, lui parle, l'embrasse parfois. Il ne se lasse jamais de raconter comment il en vint à adorer Tzeentch ou de se vanter des grands services qu'il a rendus au Seigneur du Changement. Il est d'évidence un des favoris de Tzeentch pour en avoir reçu un si fantastique cadeau.

Si les aventuriers admirent sa tumeur et écoutent ses histoires, Grigioverme se fait d'eux une bonne opinion et les traite en conséquence. S'ils montrent du dégoût ou l'offensent de toute autre manière, il fera tout son possible pour leur empoisonner la vie, leur assurant qu'il a l'oreille de Malusalbus et qu'ils peuvent renoncer à tout espoir de promotion.

Grigioverme est un long bonhomme souple aux doigts arachnéens. Il arbore une moustache absurde qu'il arrive à garder soigneusement cirée malgré le dénuement général. Il préfèrerait mourir que de trahir la secte qui a tant fait pour lui.

F'thaktoi B'kah

Une fois présentés aux sectateurs, les PJ doivent surmonter diverses épreuves destinées à mesurer la force de leur allégeance au Chaos. C'est l'occasion de découvrir jusqu'où l'équipe est prête à aller pour préserver sa couverture, quelles limites elle met à sa compromission. Le comportement des aventuriers pendant leur séjour à F'thaktoi B'kah va répondre à ces questions. Ce chapitre explique comment les PNJ sont liés aux divers lieux, mais le déroulement des événements va dépendre des actions des personnages joueurs.

Tout d'abord, ne perdez pas de vue que le but de l'équipe est de découvrir un moyen de détruire les cristaux. Même si *Cœur du Chaos* suit une trame générale linéaire, cet épisode-ci n'est pas linéaire. Il n'existe aucun ordre préétabli pour les événements qui vont amener la découverte finale. Vous devez donc contrôler le rythme des enchaînements. Si les aventuriers progressent trop vite vers leur objectif, de nouveaux événements viennent leur suggérer d'autres buts, voire menacer directement leur avance. S'ils s'égarent ou s'ennuient, supprimez certains PNJ ou événements possibles. Si l'action s'endort, introduisez une occasion de combat ou quelque autre danger physique. Si vos joueurs montrent un plaisir évident à interagir entre eux et avec vos personnages, contentez-vous d'accompagner le mouvement et profitez du moment.

Les Personnages Non Joueurs

Les PNJ décrits précédemment ne joueront pas tous un rôle important dans la version de cet épisode que vous allez créer avec vos joueurs. Les joueurs vont choisir ceux avec lesquels ils préfèrent interagir et ceux-là deviendront des personnages de premier plan. Les autres seront laissés de côté. Voici une table utile pour vous remettre en tête les concepts de base des divers PNJ.

Récapitulatifs des Concepts de Base

Personnage	Concept de base
Tarte-aux-Pommes, Hamo	Affamé de promotion
Tarte-aux-Pommes, Irrey	Aime Hamo et Kenni
Tarte-aux -Pommes, Kenni	Enfant précoce
Fegriva, Adrianna	Perturbée par les avances de Schwitzend
Grigioverme, Primo	Fier de sa tumeur parlante
Malusalbus, Mauro	Gourou charismatique et dément
Meissel, Detlef	Loyal envers la secte qui a soulagé sa solitude
Murmelnde, Lilo	Extorqueuse de pitié
Sadique, Loïc	Guerrier du Chaos sadique
Schwitzend, Dr Armin	Médecin lubrique pris au piège
Soumettre, Sandrine	Veut coucher avec un des PJ
Sssarth, Ivarsss & Sssalem	Hommes-bêtes soupçonneux
Traubensaft, Petra	Prédicatrice enthousiaste de Tzeentch

Quand le rythme s'essouffle, intervenez par le biais d'un personnage bien connu des joueurs. Faites-lui faire quelque chose qui implique les personnages joueurs, en accord avec ses buts.

Par exemple: Votre partie atteint une sorte d'impasse. Les joueurs ont décidé d'attendre la suite des événements plutôt que de poursuivre activement leur but. Vous voulez qu'il se passe quelque chose sans pour autant récompenser leur attitude passive. Après

un coup d'œil à la table ci-avant, vous choisissez un personnage sur lequel les joueurs se sont fait une opinion, Loïc Sadique. Les aventuriers ont déjà établi des relations hostiles avec lui, un des PJ exaspéré par ses provocations l'a insulté. Le concept de base de Loïc Sadique est "Guerrier du Chaos sadique" *; son but est donc de faire souffrir les autres. Y impliquer les PJ ne demande pas un gros effort d'imagination : avec quelques autres guerriers du Chaos, il décide d'offrir un passage à tabac nocturne à celui qui l'a insulté. La manière dont les aventuriers vont réagir influera sur toute la suite de l'épisode. S'ils laissent leur ami se faire battre, ils montrent aux sectateurs qu'ils sont prêts à se soumettre aux règles. S'ils le défendent, ils se signalent comme des rebelles et il leur sera plus difficile d'établir des relations de confiance avec les membres de la communauté.*

Création des Personnages Non Joueurs

Il peut arriver que les joueurs s'intéressent à un personnage du décor général pour lequel il vous faudra donc rapidement définir personnalité et historique. Dans ce cas, gardez à l'esprit qu'un concept de base fort présente deux avantages essentiels :

1. La **simplicité**. Un concept simple est plus facile à jouer. Dans un jeu de rôle, le personnage le plus original perd tout son attrait si vous n'arrivez pas à transmettre à vos joueurs ce qui le définit. Un personnage bâti sur un concept de base clair s'installe plus facilement dans la mémoire des joueurs qu'un individu pétri de motivations confuses, et il suscite plus rapidement une réponse émotionnelle. Le principe fonctionne aussi bien avec les individus sympathiques qu'avec les méchants de l'histoire.
2. Un **but** que l'individu va poursuivre activement. Les meilleurs maîtres de jeu sont ceux qui conservent un rythme à l'histoire même quand leurs joueurs ne savent plus quoi faire. Les PNJ qui veulent quelque chose qu'ils n'ont pas sont susceptibles d'entraîner les aventuriers dans leur quête personnelle.

Événements

Voici une liste d'événements qui peuvent émailler le séjour des aventuriers à F'thaktoi B'kah.

- Kenni Tarte-aux-Pommes vante auprès des aventuriers l'importance de son travail de scribe attitré de la tumeur de Primo Grigioverme. S'ils se montrent intéressés, il répond volontiers à leurs questions. Il connaît Grigioverme et le projet Pièce aux Tumeurs mais pas grand-chose d'autre. Il refuse de parler de son frère mort-vivant.
- Hamo Tarte-aux-Pommes remarque que les aventuriers restent en équipe et cherchent à établir des conversations privées avec les membres de la communauté. Il vient leur faire la leçon sur la nécessité de renoncer aux attachements anciens, citant sa propre famille en exemple. Quand Petra Traubensaft passe à proximité, il élève la voix pour qu'elle puisse entendre son prêche en faveur des préceptes de la secte.
- Sssarth, Ivarsss et Sssalem coincent les aventuriers dans un recoin et leur signifient qu'ils vont les garder à l'œil.
- Loïc Sadique et quelques-uns de ses guerriers du Chaos s'enivrent et décident d'asticoter quelqu'un. Insulté, Sadique défie son offenseur en duel, un combat qui aura lieu au sommet de la montagne.
- Les aventuriers remarquent Irrey alors qu'elle sanglote silencieusement dans un recoin. S'ils lui adressent la parole, elle essaie de cacher son chagrin. Les joueurs dont les personnages se montrent, en jeu de rôle, compatissants et amicaux pourraient lui faire avouer, sur une réussite d'un test de **Soc**, son secret honteux : elle regrette son père Oggo mort depuis peu. Elle explique que c'est un péché car les membres de la secte sont censés célébrer la mort comme le grand changement et renoncer aux liens de l'amour, ces abominations inventées par la Loi pour égarer les vertueux. Si les aventuriers excellent dans leurs consolations, elle peut même accepter de révéler ce qui s'agite dans son sac. Voir la description de son personnage p. 83 pour la scène d'horreur qui s'ensuit.
- Un serpent mord un des aventuriers, qui est emporté à l'infirmerie (Caverne 6, salle I). Le personnage alité peut observer le massage prodigué par le Dr Schwitzend à une Adrianna Fegriva visiblement mal à l'aise. S'il attend le départ du médecin et parle gentiment à Adrianna, un test réussi de **Soc** lui délie la langue et elle lui confie le dilemme suscité par la lubricité de Schwitzend.
- Un personnage amené à l'infirmerie pourrait aussi déceler le mal-être du Dr Schwitzend et lui faire avouer qu'il ne participe aux horreurs perpétrées dans la secte qu'à contre-cœur.
- Un groupe d'hommes-bêtes arrive à F'thaktoi B'kah et s'installe dans l'Œil Qui Voit Tout. Les places qu'ils convoitent sont déjà occupées et ils commencent à les dégager à grands coups de pied dans les sectateurs endormis. Ils remarquent Slurk et lui ordonnent de les aider à faire le ménage. Slurk vautour s'empresse d'approuver mais pinson hésite. Attirés par cette preuve de faiblesse, les hommes-bêtes cessent de persécuter les sectateurs pour jeter leur dévolu sur Slurk. La tête de pinson se tourne vers les aventuriers en un appel à l'aide muet.
- Sandrine Soumettre aborde l'aventurier mâle qu'elle a choisi comme étalon.
- Les aventuriers observent divers sectateurs qui insultent Lilo Murmelnde sans raison évidente. (Ils ne supportent plus ses plaintes et ses poses pitoyables.) Ceux qui volent à son secours deviennent la cible de son chantage à la pitié.
- Alors que les aventuriers paraissent troublés ou embarrassés, par une vision d'horreur par exemple, Petra surgit et les encourage à sourire car "Tzeentch est joie !" S'ils réagissent agressivement, elle les dénonce à Loïc Sadique comme fauteurs de troubles et Sssarth, Ivarsss et Sssalem leur rendent une de leurs menaçantes visites.
- Si les aventuriers préfèrent s'en remettre à leur compétence en *Escalade* plutôt qu'à la solidité du filet, ils finissent par être approchés par un groupe de sectateurs qui voient là un péché. Malusalbus enseigne que tous doivent accueillir la mort avec joie, un don sacré de Tzeentch puisqu'elle constitue certainement le plus important des changements. Ceux qui montrent trop d'égards pour leur bien-être sont suspects et peuvent être déférés devant Malusalbus pour confesser les pêchés d'égoïsme et de scepticisme. Suivant la situation, les sectateurs se contentent d'intimer aux coupables d'utiliser le filet à l'avenir ou les dénoncent à Petra Traubensaft ou à Loïc Sadique.
- Les aventuriers voient de nombreux sectateurs faire cercle autour de Primo Grigioverme. Très excités, ils l'assaillent de questions et mendient le droit de caresser sa tumeur. Le mutant accepte royalement leur adulation. Il consent même après moult supplications à raconter encore comment il en vint à adorer Tzeentch — voir la description du personnage p. 84. Il s'exécute à grands renforts d'élans dramatiques. Vers la fin de l'histoire, la tumeur s'ébroue et gémit. Elle dit quelque chose et les sectateurs s'exclament et s'agitent frénétiquement. Si les aventuriers se renseignent avec suffisamment de révérence, on leur apprend que la tumeur a prononcé le mot "trou".
- Un aventurier qui a passé de longs moments en compagnie de Primo Grigioverme développe lui aussi une grosseur. Elle grossit sur son cou, comme celle de Grigioverme, gagne chaque jour en taille et son apparence évolue rapidement. Si la grosseur est opérée, le personnage subit des dommages et doit réussir un test d'**E**

x10 pour éviter de se retrouver avec une *blessure infectée* (voir *WJRF* p. 83) en raison des terribles conditions sanitaires des cavernes. Les dommages sont indépendants de l'**Endurance**. Pour plus de détails sur la grosseur et les dommages subis, consultez la table de la page suivante. Si la grosseur est coupée après le troisième jour, un incroyable flot de sang jaillit de la blessure, comme si une artère avait été touchée. Les témoins sont soumis à un test de *peur*.

En Conversation avec la Folie

Durant cette partie de l'aventure, le succès des PJ dépend des relations qu'ils vont établir avec Mauro Malusalbus. Ces relations sont le sujet de cette section.

Arrivée à la Secte

Les aventuriers ne rencontrent pas Malusalbus dès qu'ils rejoignent les rangs de la secte. Slurk leur fait descendre le filet jusqu'à l'Œil Qui Voit Tout (Caverne 7) où il cherche Petra Traubensaft. Il la salue de la main et elle approche prudemment. Faites des tests de **Soc** en secrets pour les PJ ; ceux qui réussissent devinent que cette grande femme maigre n'apprécie guère l'homme-bête.

Slurk présente les personnages joueurs en indiquant que tous ont juré allégeance à Tzeentch et espèrent participer à la destruction du monde. Petra Traubensaft les invite à la suivre dans la Salle de Confession (Caverne 5, salle III). Il est clair que son invitation ne s'étend pas à Slurk.

Traubensaft Cherche des Traîtres

Une fois installée dans la salle de confession, Petra Traubensaft parle à chaque aventurier tour à tour pour tester leur sincérité. Ses techniques d'interrogation ne sont guère sophistiquées et son jugement n'a rien de particulièrement pénétrant, mais la scène est une occasion d'inquiéter les joueurs. Voici les questions qu'elles posent et quelques indications sur les réponses qu'elle juge appropriées.

Qui êtes-vous et où êtes-vous nés? Traubensaft n'est pas vraiment intéressée par les réponses ; elle cherche simplement des signes d'hésitations ou autres marques de nervosité.

Quand la gloire de Tzeentch vous est-elle apparue pour la première fois? Les aventuriers sont bons pour le service s'ils racontent des histoires cohérentes et relativement crédibles sans donner l'impression de tout inventer au fur et à mesure.

Le dieu de Chaos Nurgle est une abomination, n'est-ce pas? Traubensaft attend que les PJ dénoncent avec vigueur ce dieu que Malusalbus considère comme le principal ennemi de Tzeentch.

Crachez-vous sur les symboles des faux dieux qui nous infectent de leurs fausses doctrines? À ce moment-là, elle extrait une collection de symboles sacrés des dieux du Vieux Monde, y compris ceux de Sigmar et Grungni. Elle veut que les aventuriers crachent sur ces icônes. Cette fois encore, elle guette les signes d'hésitation. Si un prêtre ou un personnage particulièrement dévot crache sur le symbole de son dieu, la réaction de celui-ci est laissée à votre appréciation ; il ne devrait pas y avoir de coup de tonnerre mais l'aide de la divinité risque d'être refusée à un moment crucial.

Êtes-vous prêts à rejeter les chaînes de l'amour qui nous empêchent de voir la nécessité de l'éternel Changement? Petra Traubensaft veut une réponse affirmative rapide et convaincue.

Êtes-vous prêts à accueillir la mort avec joie et à traiter la vie comme la supercherie qu'elle est? Même chose.

Êtes-vous prêts à renoncer à toutes vos possessions matérielles qui vous enchaînent à cette terre corrompue? Petra Traubensaft ouvre un grand sac vide. Les aventuriers sont censés y jeter tout ce qu'ils possèdent à l'exception de leurs vêtements. Si vos joueurs sont dans la norme, ils vont cette fois avoir beaucoup de mal à donner la bonne réponse ; nombre d'entre eux accordent plus de prix aux biens durement gagnés par leur personnage qu'à la vie de ce dernier. Si les joueurs refusent ou ronchonnent, Petra Traubensaft prend un air sévère et s'interroge à haute voix sur la capacité réelle des aventuriers à servir Tzeentch. Elle ne les autorise en aucun cas à conserver leur équipement. Les tentatives de persuasion lui inspirent au contraire des commentaires vaguement menaçants ; "Vos esprits sont d'évidence encore embrumés et désorientés par les fausses doctrines de la Loi. Des corrections majeures vont être nécessaires."

Si on lui demande ce que va devenir l'argent, les objets magiques, etc., Petra Traubensaft indique simplement que tout cela appartient désormais à Tzeentch. Elle n'a jamais entendu parler des cristaux et n'a donc aucune réaction particulière quand les aventuriers les jettent dans le sac. Ces derniers continueront d'apparaître dans leurs mains chaque fois qu'un danger réel les menace.

S'ils ne semblent pas décidés à renoncer à leurs biens, elle siffle Loïc Sadique. Il apparaît avec une équipe de solides guerriers du Chaos pour appuyer silencieusement son exigence.

Les personnages peuvent essayer de cacher de menus objets dans leur couchage ou trouver d'autres moyens de conserver une

Croissance des Tumeurs

Jour	Description	Dommages
1	Anneau de verrues sur le cou	Aucun dommage, mais risque d'infection
2	Les verrues grossissent et tournent au gris	Aucun dommage, mais risque d'infection
3	Les verrues s'allongent en un filament fibreux de plus de 1 cm	1
4	Les filaments se nouent en une masse de tissu palpitante de 2 ou 3 cm de diamètre	1D2
5	La grosseur atteint la taille d'un poing d'enfant	1D3
6	De nouveaux filaments fibreux apparaissent à la base de la tumeur qui s'allonge ainsi de 2,5 cm	1D4
7	Des vaisseaux sanguins apparaissent à la surface de la tumeur qui gagne encore 2,5 cm	1D4+1
8+	La tumeur grossit de 2,5 cm par jour	1D6
13	La tumeur développe des yeux et une bouche ; elle commence à murmurer des sons incohérents	1D8

partie de leur équipement à l'insu de Petra. Les as de l'*Escamotage* ont même des chances de réussir. Déterminez les modificateurs associés à ces tentatives à votre guise.

Première Leçon

Si les PJ ont déployé à l'appui de leur ruse un jeu de rôle raisonnablement crédible, Petra Traubensaft leur souhaite enfin la bienvenue dans la secte. Elle les étreint tour à tour, tout sourire et larmes de joie. "Tous seront tués ! Tout s'effondrera ou brûlera ! Les tumeurs et les mutations se multiplieront sans fin ! Bienvenue, bienvenue à F'thaktoi B'kah !" Elle leur indique qu'ils peuvent s'installer dans l'Œil Qui Voit Tout et leur explique le système hiérarchique et les préceptes qu'ils doivent respecter s'ils veulent rapidement améliorer leur rang :

1. Obéir au Grand Maître, Mauro Malusalbus.
2. Renoncer à toutes les fausses doctrines pour ne suivre que les enseignements du Grand Maître.
3. Consacrer son temps à l'étude de ces enseignements.
4. Renoncer à l'amour.
5. Accueillir le Changement sans réserve, y compris le Grand Changement — la mort.
6. Renoncer aux possessions matérielles.
7. Attendre dans l'extase le moment où tout changera, pour toujours.

Traubensaft abandonne ensuite les aventuriers à eux-mêmes pour reprendre son activité précédente.

L'Équipement des Aventuriers

L'équipement confisqué est entreposé dans l'Armurerie (Caverne 3, Salle III). Les guerriers du Chaos logés à proximité ne s'intéressent pas aux armes et armures non magiques ; leur équipement est probablement supérieur à celui de l'équipe. Cependant, chaque jour que les aventuriers passent dans la communauté accroît la probabilité que quelqu'un dérobe des liquidités ou des objets magiques. Les guerriers du Chaos n'ont pas le droit de se servir dans l'Armurerie mais ils cèdent facilement à la tentation et les sanctions encourues les inquiètent moins que les autres sectateurs.

Au début de chaque journée, il y a 15% de chances qu'un article ait été volé. Les objets les plus attractifs disparaissent en premier (les objets magiques ne sont forcément reconnus comme tels) ; les bourses ne sont dérobées qu'en dernier lieu. Les voleurs emportent les objets au sommet de la montagne quand ils sont de garde et les dissimulent aux alentours. Il devrait être très difficile, mais pas impossible, de les récupérer, à condition que les PJ devinent qui est coupable et qu'ils connaissent les allées et venues habituelles des guerriers du Chaos. Il est cependant peu probable que les aventuriers aient le temps d'aller ainsi à la chasse aux biens envolés.

Comportement Requis

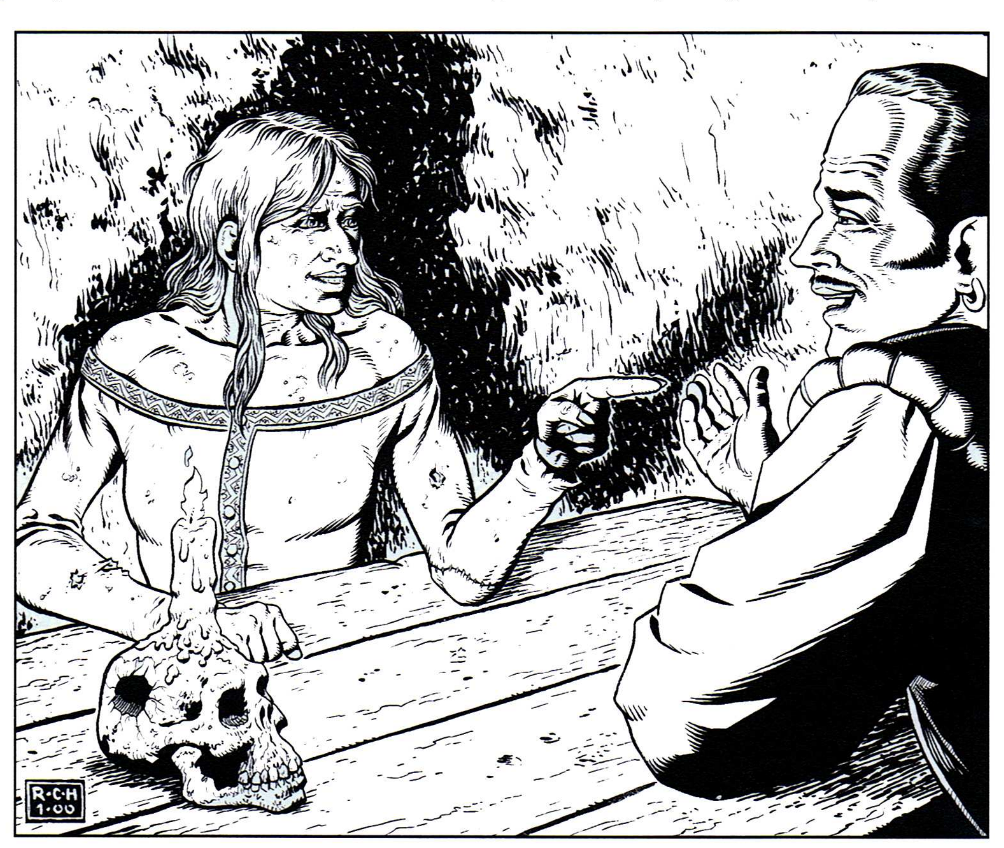
Les aventuriers vont avoir du mal à maintenir leur imposture car presque tout ce qu'ils vont faire est suspect. Les sectateurs sont généralement inactifs, la mâchoire pendante. Quand ils n'écoutent pas les sermons quotidiens de Malusalbus, ils restent vautrés dans leur dortoir. La plupart ne font strictement rien ; aucune étincelle de pensée ou d'activité contemplative ne dépare la sérénité bovine de leur visage. Certains murmurent entre eux mais même ces conversations sont susceptibles d'être sanctionnées quand elles ne portent pas sur la doctrine de Malusalbus.

Les personnages joueurs sont punis s'ils essaient de récupérer les affaire qui leur ont été confisquées. Si les cristaux les rejoignent, ils doivent les garder cachés ou subir le châtiment frappant ceux qui conservent des possessions matérielles.

Pénétrer dans le dortoir d'un rang supérieur est strictement interdit ; les sectateurs de rang supérieur peuvent, en revanche, inspecter à loisir les quartiers de leurs inférieurs. Les déplacements dans la colonie ne sont soumis à aucune autre restriction, mais il sera souvent demandé aux aventuriers ce qu'ils font en dehors de leur dortoir.

Les atteintes au moral de la communauté sont sanctionnées. Dans ce cadre, se plaindre des conditions de vie, initier dispute ou bagarre, refuser de manger la nourriture commune ou remettre en question les règles constitue une infraction punissable. Cet édit est cependant appliqué de façon très sélective. Seuls les comportements qui gênent ou agacent Loïc Sadique ou Petra Traubensaft sont généralement pris en compte.

Les pratiques sexuelles ne sont autorisées que dans le cadre de la procréation ; si la libido de vos aventuriers reflète la moyenne habituelle des PJ, cela ne devrait pas les gêner beaucoup.



Les manifestations excessives d'affection ou de compassion sont interdites. Porter le deuil est un péché encore plus grave.

Aucun manque de respect envers Tzeentch, le Grand Maître ou les enseignements du Grand Maître n'est toléré. Les sectateurs de rangs inférieurs doivent accepter avec humilité les reproches et admonestations de leurs supérieurs.

Ne pas dénoncer les péchés de ses compagnons constitue aussi un péché, comme expliqué maintenant.

Le Devoir de Dénonciation

Les sectateurs se surveillent mutuellement avec le plus grand soin; dénoncer les autres est un moyen de promotion très usité. Ceux qui ont quelque chose de répréhensible à signaler sont censés s'adresser à Petra Traubensaft, Loïc Sadique ou au Dr Schwitzend. Chacun des trois transmet ensuite l'affaire au Grand Maître s'il le juge nécessaire. Les anciens de la secte savent que les suites données à une dénonciation dépendent grandement du lieutenant qui la reçoit.

Petra Traubensaft prend ses devoirs au sérieux et mesure soigneusement l'intérêt de chaque rapport. Elle sait que le temps du Grand Maître est précieux et se garde de l'importuner sous un flot d'infractions mineures. Elle ne signale que les infractions graves et ne montre aucun favoritisme. Les dénonciateurs choisissent de s'adresser à elle quand ils veulent que leur rapport soit pris en compte avec sérieux et équité.

Le Dr Schwitzend se résigne toujours difficilement à créer plus de problèmes aux sectateurs qu'ils n'en ont déjà. Il ne transmet que les rapports dénonçant des infractions si graves ou si publiques qu'il se mettrait en danger en les étouffant. Un sectateur qui ne souhaite pas être à l'origine d'une punition mais qui tient à se couvrir, à montrer qu'il a rempli son devoir de dénonciation, s'adresse à lui.

Les réactions de Loïc Sadique aux dénonciations sont capricieuses. Selon son humeur, il transmet à Malusalbus ou s'empresse d'oublier un rapport jugé insignifiant. Il lui arrive de se montrer violent et de personnellement passer à tabac le coupable ou de gifler l'informateur quand il n'est pas enclin à écouter ses accusations. Il reste cependant le lieutenant le plus susceptible de punir le coupable de diverses manières et les dénonciateurs les plus malveillants préfèrent passer par lui malgré les risques pour leur propre personne.

Chacun des trois peut se contenter de mettre en garde le coupable. Petra Traubensaft agit ainsi par amour des préceptes de la secte et le Dr Schwitzend pour aider les gens à éviter les ennuis. Loïc Sadique menace par plaisir.

Leur statut de nouveaux arrivants vaut aux aventuriers une surveillance accrue mais aussi une plus grande marge de tolérance. Ceux qui les voient commettre des infractions mineures les prennent gentiment à part pour leur expliquer les règles. Le membre typique de la communauté ne prendra la peine de les dénoncer qu'en cas d'offenses répétées ou éclatantes. Sssarth, Ivarsss et Sssalemne se montrent en revanche beaucoup moins conciliants.

Punition

Quand Malusalbus est informé d'une infraction, il ménage dans son emploi du temps une rencontre avec le contrevenant. Ce dernier est reçu dans la Salle de Confession où le Grand Maître l'encourage avec gentillesse et compassion à avouer sa faute. Il détermine ensuite la punition appropriée à la gravité de l'offense, au comportement passé de l'accusé et à la sincérité apparente de la confession. Voici les punitions possibles classées par ordre de sévérité croissante :



- Mise à l'épreuve : sans suite si le coupable se tient à carreau
- Rétrogradation
- Rations réduites
- Emprisonnement dans la Salle de Pénitence (Caverne 6, Salle II)
- Traitement pour "maladie de la pensée" dans la Pièce aux Tumeurs (Caverne 6, Salle III)
- Châtiment corporel. L'exécution est confiée à Loïc Sadique et les possibilités couvrent toute la gamme, coups de badine, bastonnade dangereuse, torture en règle...
- Mort sacrificielle, en l'honneur de Tzeentch ou pour couvrir les besoins en têtes de la bibliothèque de Malusalbus
- Exécution : les troupes de Sadique utilisent le coupable comme cible vivante ou le jettent pour l'exemple au fond de la crevasse

Malusalbus n'aime pas punir ses sectateurs ; il veut que tout le monde soit heureux dans la merveilleuse étreinte de Tzeentch. Il laisse l'exécution des châtiments à Loïc Sadique qui, lui, adore cela.

Dans le Temple

La voix normale d'interaction avec Malusalbus passe par les offices qu'il préside tous les jours. Les aventuriers ne sont pas immédiatement invités à s'y joindre ; Petra Traubensaft veut d'abord les observer un jour ou deux pour vérifier qu'ils ne sont pas des serviteurs de Nurgle ou d'un autre pouvoir opposé à Tzeentch. Une fois passé ce délai d'inspection, ils sont censés y participer tous les jours comme la plupart des autres membres de la communauté.

Ces réunions respectent toutes le même format général. Elles commencent par une heure de chant sous la direction de Petra Traubensaft. Les chœurs rythmés et bourdonnants hypnotisent les adorateurs qui entrent parfois en transe et bondissent sauvagement dans la salle. Petra Traubensaft et ses assistants laissent libre cours

à ces comportements pendant un moment avant de calmer les plus extatiques des adorateurs. Elle frappe ensuite un petit gong et allume un encensoir plein à ras bord qui envoie d'épais nuages de fumées à travers toute la salle. Les yeux des aventuriers se ferment convulsivement avant de se remplir de larmes.

Les nuages de fumées s'estompent, écartés par Mauro Malusalbus qui apparaît. Vêtu d'une robe de soie pourpre, souriant avec bienveillance à son troupeau, il se met alors à parler et ne s'arrête pas avant une bonne heure et demie.

Pendant ses prêches, Malusalbus peut changer très vite de comportement. Il apparaît parfois aussi maléfique et enragé que le dieu qu'il sert, mais il fait plus souvent penser à un charlatan, extatique et étrange. Il arbore un large sourire mais pour un observateur objectif, la fixité de son regard trahit sa démence. Il se montre souvent transporté de bonheur, comme enivré par sa connaissance intime de Tzeentch. Une fois lancé dans son monologue, il sautille d'excitation, incapable de contrôler sa joie.

Pendant le prêche, les sectateurs regardent le Grand Maître et paraissent partagé entre deux états : la catalepsie béate et l'appréhension nerveuse. Les béats sont hypnotisés par son enseignement et envient l'intensité de la flamme qui l'anime. Les nerveux espèrent qu'ils ne vont pas être pris en flagrant délit d'incompréhension. Ils ont peur d'être rétrogradés.

Cette peur devient palpable quand le monologue tire vers sa fin. Les sectateurs savent que les discours de Malusalbus sont toujours suivis d'une séance de questions-réponses à l'envers, pendant laquelle ils doivent démontrer leur pleine compréhension des spéculations délirantes du Grand Maître. Quand une réponse n'est pas satisfaisante, l'interrogé est souvent déchu de son rang sur-le-champ.

Dans la plupart des cas, la réponse fournie par le malheureux sectateur et la réponse correcte du Maître diffèrent si peu que les doutes et les inquiétudes des plus nerveux redoublent visiblement. Un sectateur matraqué par les questions sèches de Malusalbus va même se faire dessus sous les yeux des aventuriers. Ces derniers ne sont pas interrogés lors du premier office.

Par la suite, il leur faudra pourtant répondre à ces questions. Elles semblent n'avoir aucun sens. Exemples :

- "Si vous ne pouvez aimer les feux de la haine, qu'est-ce qui pourra bien brûler ?"
- "Quand vous regardez un monument bien en face, est-ce qu'il vous rend votre regard ?"
- "Que vendez-vous quand vous vendez un miroir ?"
- "Le néant peut-il être dissous ?"
- "Quel est le pire secret que vous avez oublié ?"

Il n'y a en fait qu'une seule réponse correcte à toutes ses questions ; l'interrogé est censé se répandre en commentaire incohérent sur Tzeentch et le Chaos, prédire un Grand Changement qui nettoiera toutes traces du Vieux Monde, citer Malusalbus encore et encore et bondir alentour la bave aux lèvres.

Quand un PJ se livre à ce rituel, il est soumis à un test de **Soc**. En cas de réussite, Malusalbus est favorablement impressionné. Les chances de l'équipe d'obtenir une audience s'améliorent, si c'est bien ce qu'elle recherche. En cas d'échec, Malusalbus perd tout le respect qu'il pouvait avoir pour l'individu concerné et il lui sera beaucoup plus difficile d'obtenir une promotion.

Alors que la séance de questions-réponses bat son plein, Malusalbus paraît soudainement épuisé, comme une marionnette dont le marionnettiste lâche les fils. Il tombe, prostré, et chante des prières à Tzeentch. Les autres sectateurs font de même. Petra Traubensaft ravive l'encensoir et le Grand Maître disparaît dans la fumée.

Quand la fumée s'éclaircit, l'excitation générale retombe. Petra Traubensaft préside une séance de réflexion pendant laquelle il est



permis de lui poser des questions ou de discuter du sens de certaines déclarations obscures du Grand Maître. Cette séance dure environ une demi-heure et met un point final à l'office. Les sectateurs regagnent alors leurs quartiers.

Pendant l'office, les aventuriers n'ont jamais l'occasion de parler à Malusalbus en privé. Perturber le service pour obtenir semblable contact constituerait un terrible affront envers le Grand Maître et envers Tzeentch.

Sans Permission

Si les aventuriers cherchent à participer à un office avant d'y avoir été invités, les sectateurs les entourent et tentent de les repousser hors de la caverne. L'aventurier qui mendie le pardon de Malusalbus est soumis à un jet de **Soc**. Décidez du modificateur en fonction des mots utilisés. Malusalbus réagit très bien à la flatterie, à l'humilité abjecte et aux prêchi-prêcha sauce Tzeentch. Il réagit très mal aux menaces, aux comportements furieux et aux arguments rationnels.

Audience Privée

Malusalbus n'a pas l'habitude d'accorder des audiences privées à ses sectateurs, sauf pour en obtenir des aveux. Les joueurs vont donc devoir imaginer une raison pressante et crédible s'ils veulent qu'une exception soit faite pour leurs personnages. Il faut d'abord convaincre Petra Traubensaft, Loïc Sadique ou le Dr Schwitzend pour qu'un de ces lieutenants transmette la requête au Grand Maître.

Les aventuriers obtiennent immédiatement une audience s'ils déclarent posséder les Pierres du Destin mais les conséquences ne devraient pas leur plaire. Voir ci-dessous "Malusalbus et les Cristaux".

Malusalbus n'est pas aussi impressionnant en privé que sur scène mais il reste tout aussi dément. Il est aimable, voire béat et inébranlable dans ses convictions. Il est certain d'agir pour le mieux, et pour le bien de ses sectateurs. Son sujet favori reste la destruction inévitable du Vieux Monde et pendant la rencontre il est bien difficile de l'empêcher de revenir encore et encore sur cette apocalypse.

Ses réponses vont dépendre de ce que les aventuriers demandent. S'ils ont conçu une histoire particulièrement ingénieuse, il se peut même qu'il révèle les informations citées plus loin — voir la section "Malusalbus Raconte", p. 94.

Malusalbus et les Cristaux

S'il découvre qu'il a affaire aux gens qui ont assemblé les cristaux, Malusalbus reçoit les aventuriers en dangereux ennemis. Ses hallucinations lui ont laissé entrevoir les pensées de Tzeentch et il sait qu'ils sont les seules personnes au monde encore capables de saboter le plan divin de destruction du Vieux Monde ; voir ci-après "Le Secret du Dieu Noir". Tzeentch veut écarter de son chemin ces perturbateurs potentiels et ses volontés dictent la conduite de Malusalbus.

Si les aventuriers lui révèlent qu'ils détiennent les cristaux, Malusalbus prétend s'en réjouir. Il se dit honoré par leur présence et enchanté que tous les grands serviteurs de Tzeentch soient maintenant réunis à F'thaktoi B'kah. Il leur assure qu'ils seront présentés comme de grand héros de Tzeentch dès l'office du lendemain et les quitte pour prendre ses dispositions. Il rejoint sa Distillerie (Caverne 2, Salle III) et frappe le gong qui convoque Loïc Sadique. (Il est peu probable que les aventuriers sachent déjà que c'est ainsi que le Grand Maître appelle son bras armé. Mais si c'est le cas, ce signal devrait les mettre sur leur garde.)

Après un bref entretien avec Malusalbus, Sadique réunit ses guerriers du Chaos et cherche à s'emparer des aventuriers. Il leur donne une chance de se rendre mais, si nécessaire, combat avec plaisir. Les prisonniers, s'il y en a, sont enfermés dans la Salle de Pénitence (Caverne 6, Salle II.)

Malusalbus ne les tue pas immédiatement car il sait que Tzeentch les veut vivants ; voir plus loin 'Le Secret du Dieu Noir'. Mais s'ils sont pris en train de s'évader, il préfère les sacrifier et leurs têtes rejoignent sa bibliothèque.

La serrure de la cellule n'a rien de sophistiquée (Difficulté 20 %) et l'espace entre les barreaux permet à un personnage compétent en *Crochetage* d'y accéder. Il faut cependant pour cela se débarrasser des gardes. Pendant le jour, Sssart, Ivarsss et Sssalem sont de permanence. Trois guerriers du Chaos les remplacent pendant la nuit ; voir leurs caractéristiques p. 67. Les hommes-bêtes sont trop malins pour gober une ruse évidente ; on ne peut pas en dire autant des guerriers du Chaos.

S'ils sont attaqués par les PJ, les gardes, quels qu'ils soient, n'hésitent pas à appeler à l'aide. Souvenez-vous que les PJ ont été dépouillés de leurs armes et de leurs armures. S'ils s'évadent, mieux vaut sans doute qu'ils fuient le complexe quitte à revenir plus tard en toute discrétion.

Si les PJ trahissent leur qualité de porteurs des cristaux, le scénario peut tout de même se poursuivre jusqu'à son terme. Cette révélation élimine cependant nombre de possibilités d'interactions intéressantes avec les PNJ. Souvenez-vous que Slurk a prévenu les PJ de ne pas faire montre de pouvoirs exceptionnels dans un premier temps ("La Descente", p. 67). Si vous avez l'impression que vos joueur ne vont pas en tenir compte, vous pouvez renforcez ce conseil de plusieurs manières :

- Pendant un des offices, Malusalbus enjoint les fidèles à guetter de nouveaux venus en possession de quatre cristaux réunis en un seul et se prétendant messagers de Tzeentch. "Si vous les repérez, prévenez aussitôt Loïc. Ils doivent absolument être arrêtés."
- Sssarth, Ivarsss et Sssalem leur demandent s'ils détiennent les cristaux sur un ton qui les incitent à la prudence.
- Slurk peut aussi les avertir de nouveau. Il a entendu que les sectateurs recherchent les messagers de Tzeentch mais pas pour les accueillir en amis.

Le Secret du Dieu Noir

Les quatre mille ans nécessaires à la maturation du complot des Pierres du Destin n'ont été qu'un instant pour Tzeentch, le dieu du Chaos le plus versé dans la manipulation des âmes et de l'avenir. Il savait qu'un groupe d'aventuriers trouverait et assemblerait les cristaux avant même qu'ils soient créés. À travers ses agents mortels, guidés par les instructions de ses serviteurs démons ou par leurs propres désirs prévisibles, il a subtilement influencé le cours de l'histoire pour qu'apparaissent les circonstances ayant entraîné la création des cristaux, leur séparation d'il y a quatre mille ans et leur réunion au moment approprié.

La Nature des Dieux du Chaos

Les ignorants croient généralement savoir que les pouvoirs du Chaos essaient de détruire le monde. C'est faux. Le Chaos ne pourrait exister sans l'univers matériel et ce n'est pas un problème d'équilibre ; l'un et l'autre ne sont que les deux faces d'une même pièce. Tzeentch tire son pouvoir du changement, Nurgle de la décrépitude et Khorne du massacre ; la destruction du Vieux Monde les priverait d'une source de pouvoir vitale. Détruire une

Chaos créé par la fusion des cristaux, et c'est de là que la tempête tire son énergie.

Le cœur chaotique de la tempête se trouve à environ 500 mètres d'altitude. Il est tout juste visible depuis le sol, une crevasse d'une noirceur impossible, un néant palpitant, le cœur maléfique d'un monstre amorphe qui se prépare à dévorer le monde.

Tzeentch Peut-il Être Contré ?

Bien sûr : où serait l'aventure si le monde était condamné d'avance ? Mais les PJ peuvent être sûrs — et Malusalbus le leur dira s'il est de bonne humeur — que Tzeentch a pris en compte toutes leurs possibilités d'action quand il a établi ses plans. Vous avez peut-être entendu parler de ce papillon des théories modernes du Chaos, dont le battement d'aile provoque des raz-de-marée de l'autre côté du monde. Tzeentch est un dieu du Chaos ; dans son univers, les battements d'ailes ont les mêmes conséquences que dans le nôtre mais lui sait quel est le papillon fatidique et où il doit battre de l'aile.

Les aventuriers vont donc devoir s'opposer à un complot perfectionné pendant quatre mille ans par un dieu du Chaos qui savait avant même leur naissance qu'ils réuniraient les Pierres du Destin. Si un point faible existe dans son plan, il ne va sans doute pas être facile à détecter. Il en existe pourtant un.

La plupart des Portails du Chaos doivent atteindre une taille critique pour rester ouverts indéfiniment ; jusque-là, ils doivent être alimentés en pouvoir à partir du monde matériel. Dans le cas qui nous occupe, ce sont les cristaux qui alimentent le portail. En d'autres termes, pour éviter le désastre, il faut clore la fissure entre les mondes et celle-ci ne se refermera — détruisant dans le même temps les maudites Pierres du Destin — que si les aventuriers y jettent les cristaux avant que la tempête n'atteigne sa pleine puissance.

Et Tzeentch ne Veut-Il pas leur Mort ?

Non. Il est le Seigneur du Changement. S'il n'y avait aucune chance pour que son plan soit affecté par des forces extérieures, dévié des buts qu'il recherche, il ne tirerait aucun pouvoir de son succès. C'est ce que croit Malusalbus, qui ne doute pas de connaître les pensées de son maître du Chaos, et c'est ce qu'il dira aux aventuriers. Bien sûr, il ne peut pas se porter garant des actions des hommes-bêtes ou des démons de Tzeentch que les personnages risquent de rencontrer et qui ne sont pas, comme lui, dans le secret du dieu.

Bien sûr, Tzeentch est aussi le maître des ruses et des intrigues. Tous ceux qui conspirent, complotent ou planifient le servent, parfois sans le savoir. Certains érudits de l'Empire ont imaginé (avant de finir sur le bûcher) que la Loi n'était peut-être qu'un fragment du Chaos ; de même, les plans concoctés dans les plus nobles intentions servent peut-être le Chaos à une échelle supérieure.

Apprendre les Secrets

Il existe trois moyens d'apprendre les secrets des cristaux. Consulter les têtes mémoires de la bibliothèque (Caverne 2, Salle IV) est sans doute le moins risqué et le plus facile. Le plus dangereux passe par l'absorption d'essence de Tzeentch (Distillerie, Caverne 2, Salle III). Le plus difficile consiste à convaincre Malusalbus de partager sa connaissance des pensées de Tzeentch.

Le secret de Tzeentch est un morceau de savoir qui risque d'être difficile à digérer en une seule fois. Quel que soit le moyen employé par les PJ pour y accéder, essayez de le fragmenter en renseignements plus simples ; le plan du dieu n'en sera que plus facile à suivre, et à retenir.

Résumé, le secret de Tzeentch peut s'étager comme suit :

1. Le but ultime de cette dernière étape du plan de Tzeentch est de créer une tempête qui répandra le Chaos et la famine à travers le Vieux Monde.
2. La civilisation humaine n'y résistera pas et Tzeentch tirera de ce changement un immense pouvoir.
3. Une fissure sur le Chaos s'est ouverte à cinq cents mètres audessus du point où les cristaux ont été réunis. La tempête tire son énergie de cette fissure. Quand elle sera suffisamment puissante, plus rien ne pourra l'arrêter.
4. Les cristaux et la fissure ne peuvent être détruits qu'en jetant les premiers dans la seconde. La chose est possible si les PJ arrivent sur place avant que la tempête n'ait atteint sa pleine puissance.

Essayez de respecter ce fractionnement du secret de Tzeentch. Quel que soit le moyen que les PJ utilisent pour se renseigner, ils doivent travailler sur chacune de ces quatre parties du secret. Les autres informations données précédemment peuvent être transmises aux joueurs qui les demandent mais elles ne sont pas essentielles à l'aventure.

Des Têtes Bien Pleines

Les têtes mémoires constituent le moyen d'accès au secret de Tzeentch le plus sûr et le plus facile, mais les joueurs doivent être en mesure de poser des questions correspondant précisément aux réponses qu'ils recherchent. Vous ne devez pas, en tant que maître de jeu, les guider vers tel ou tel renseignement.

La bibliothèque de Malusalbus comporte quatre jeux d'accroche-têtes et trois sont au complet. Il y a huit têtes par râtelier complet, alignées selon deux rangées de quatre. Le râtelier incomplet n'en contient que trois, dont la tête index. La plupart des têtes sont humaines mais certaines sont naines, halfelings ou elfes et on en trouve aussi une orque et une gobeline. Elles ont tous les âges ; une des têtes humaines appartenait apparemment à un mâle extrêmement vieux et deux des têtes elfes à des enfants. Elles sont conscientes : leurs yeux exorbités suivent les mouvements des aventuriers dans la salle. Elles grincent des dents, roulent des yeux et produisent divers gémissements, cris inarticulés et sanglots mais elles ne peuvent pas



librement interagir avec les PJ. Elles répondent uniquement aux questions qui leur sont adressées si Malusalbus leur a un jour dicté la réponse. Elles sont strictement incapables de s'exprimer dans les autres cas.

Chaque râtelier porte une lettre peinte à son extrémité. Sous chaque tête, des cartes sont numérotées de un à huit à l'exception de la dernière tête du râtelier incomplet dont la carte porte la mention "INDEX".

Pour éviter que des têtes ne débitent en même temps leur propre réponse à une question, Malusalbus leur a imposé de ne répondre que quand il les regarde dans les yeux. Les aventuriers ne peuvent pas se contenter de demander aux têtes si l'une d'elles connaît la réponse à sa question. Il faut qu'il devine le rôle de la tête "INDEX" et qu'il lui demande quelle est la tête qui peut les renseigner sur le sujet qui les préoccupe. Les réponses de la tête index respectent toutes le même format: "Grand Maître, cette information a été mémorisée par la tête [lettre du râtelier-numéro de tête]."

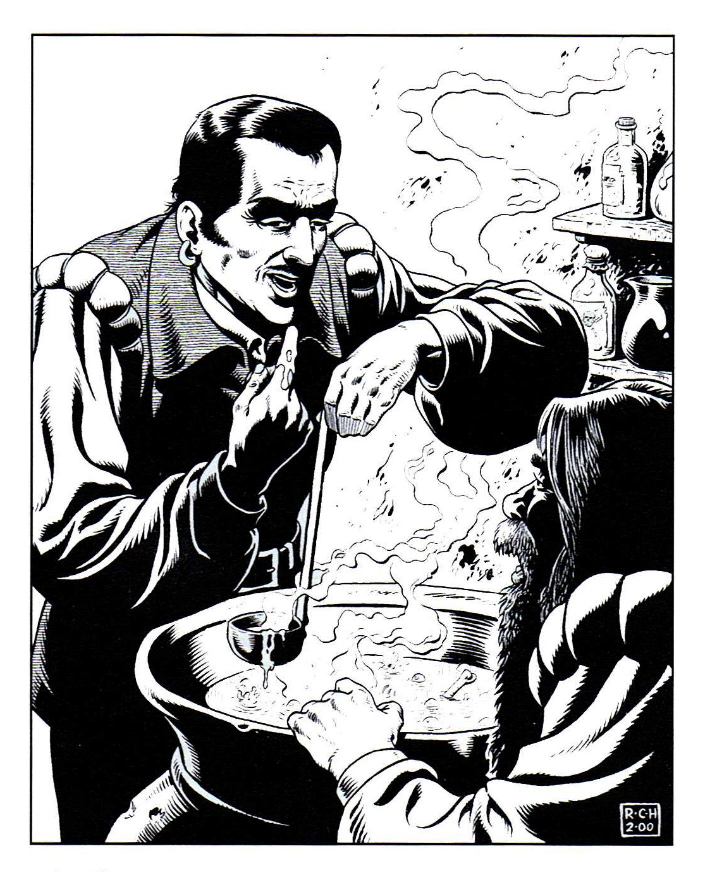
Si la question n'est pas assez spécifique, la tête index répond, "S'il vous plaît, Grand Maître, veuillez restreindre le champ de votre question". Quand celle-ci est devenue suffisamment précise, la tête index indique la tête à questionner. Cette dernière n'offre cependant jamais plus d'informations que nécessaire. Exemple:

JOUEUR UN: Je demande à la tête index où je pourrais trouver le plan de Tzeentch.
MAITRE DE JEU: (imitant la voie bourdonnante de la tête index): S'il vous plaît, Grand Maître, veuillez restreindre le champ de votre question.
JOUEUR UN: "Qui pourra me dire comment détruire les cristaux?"
MAITRE DE JEU: (voix de la tête index): Grand Maître, cette information a été mémorisée par la tête B7."
JOUEUR UN: Je demande à la septième tête du deuxième râtelier de me dire comment détruire les cristaux.
MAITRE DE JEU: La tête B7 parle "Les cristaux ne peuvent être détruits qu'en les jetant dans la fissure ouverte dans le ciel."
JOUEUR DEUX: Fissure? Quelle fissure?
MAITRE DE JEU: À qui tu le demandes?
JOUEUR DEUX: (montrant le Joueur Un): À la tête qu'il a interrogée en premier.
MAITRE DE JEU: Et qu'est-ce que tu dis exactement?
JOUEUR DEUX: Quelle est la tête qui sait pour la fissure?
MAITRE DE JEU: (voix de la tête index): Grand Maître, cette information a été mémorisée par la tête A2."
JOUEUR DEUX: Je demande à cette tête ce qu'est la fissure.
MAITRE DE JEU: (avec une voix différente mais toujours légèrement bourdonnante): La fissure est une forme d'énergie et le foyer de la grande tempête.
JOUEUR TROIS: Quelle tempête?
JOUEUR UN: Deux secondes. Qui a fait cette fissure? Nous?
MAITRE DE JEU: À qui tu t'adresses? [et ainsi de suite...]

Aucun test n'est nécessaire. Si les joueurs paraissent bloqués, accordez des tests d'**Int**; en cas de réussite, donnez-leur des indices sur une direction à suivre.

Tzeentch à 100°

Le moindre contact avec la distillation de Tzeentch (Caverne 2, Salle III) induit d'affreuses hallucinations. Les personnages affectés sont visités par une rapide succession d'images, séparée par des éclairs blancs aveuglants. Ces images montrent entre autres:



- des démons grimaçants
- des scènes de violence et de torture
- des créatures du Chaos fantastiquement hideuses
- le personnage terrassé par la douleur, la nausée, la terreur
- des scènes de cannibalisme
- des formes et silhouettes du royaume du Chaos défiant toutes les règles de la géométrie
- des scènes de bataille où des créatures du Chaos écrasent les forces de la civilisation

Les victimes de ces hallucinations sont soumises à un test de **Cl**. La distillerie abrite plusieurs chaudrons correspondant à différentes étapes du processus de distillation. Le modificateur du test de **Cl** varie avec le degré de distillation. Les contacts avec la peau ne produisent pas de symptômes aussi violents que l'ingestion et doivent être considérés comme relevant du degré de distillation immédiatement inférieur.

Les personnages qui ratent leur test reçoivent non seulement des Points de Folie mais aussi des malus temporaires à leur **Cd**, **Int**, **Cl**, **FM** et **Soc**. La table de la page suivante indique les effets et la durée des pertes de caractéristiques. Celles-ci ne sont jamais ramenées au-dessous de 10. Demandez aux joueurs de jouer les malus qui affectent leurs personnages. Suggérez-leur d'adopter quelques-uns des troubles suivants, caractéristiques des accès de délire: marmonnements, crise de sanglots, flash-back de leurs visions, tremblements, chutes de cheveux, démangeaisons, besoin d'alcool ou autre euphorisant, violences hors de propos et pertes de conscience.

Si les personnages tirent de ces affreuses hallucinations quelques renseignements sur le secret de Tzeentch, ils considèreront peut-être que le jeu en vaut la chandelle. Chaque fois qu'un personnage absorbe ou touche de l'essence de Tzeentch, faites un jet de pourcentage. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur donnée par la colonne "Hallucinations Utiles", le délire des PJ renferme d'importantes informations.

Effets de l'Essence de Tzeentch

Degré de Distillation	Modificateur au Sang Froid	Points de Folie
0	0	1
1	-5	1
2	-15	1D2
3	-25	1D3
4	-35	1D4
5	-40	1D6

Perte de Caractéristique	Durée de l'Effet	Hallucinations Utiles
-5	1D6x10 minutes	40%
-15	1D6 heures	50%
-25	2D6 heures	60%
-35	1D6+24 heures	70%
-40	1D6 jours	80%
-40	1D6 semaines	100%

Chaque fois qu'un PJ est sujet à une hallucination utile, jetez 1D6. Décrivez les images qui en composent la majeure partie, comme expliqué plus avant, et donnez ensuite au joueur l'aide de jeu correspondant à votre jet de dé. Ne relancez pas les résultats déjà obtenus; plusieurs personnages peuvent très bien être visités par la même hallucination.

Aide de Jeu Hallucination 1

Vous voyez un trou noir dans les airs — non, pas un trou, moins encore, un vide, une abominable absence. Il palpite et bat comme une sorte de cœur. Le vent siffle tout autour, sculptant d'étranges nuages noirs en des figures obscènes et monstrueuses, déchirées par des éclairs anormaux. Vous sentez sa force se renforcer à chacun de ses battements. Le vent souffle plus fort, les nuages s'épaississent et il semble que le ciel tout entier va être avalé par la tempête.

Aide de Jeu Hallucination 2

Vous êtes rentré chez vous, là où vous avez grandi. Le soleil brille et le paysage est toujours exactement semblable à vos souvenirs. Mais cela ne dure pas; une énorme masse de nuages noirs envahit le ciel en un instant. Quelques secondes à peine se sont écoulées et déjà la pluie frappe le sol, une pluie lourde et serrée, puante et huileuse. Vous la sentez qui brûle votre peau, qui s'infiltre dans le sol et le sature de son poison.



Aide de Jeu Hallucination 3

Vous marchez dans les rues du plus luxueux quartier d'Altdorf. Une foule de pauvres hères à moitié morts de faim s'y presse. Vêtus de défroques somptueuses, ils mendient d'une main squelettique un croûton de pain, n'importe quoi qui puisse calmer la faim qui les torture. Plus loin, des émeutiers attaquent une maison où, disent-ils, un homme est entré avec une miche de pain. Une femme serre un bébé contre son visage, comme pour le bercer, mais quand elle bouge vous voyez qu'il est mort et qu'elle le dévore.

Aide de Jeu Hallucination 4

L'Empire est tombé. Ces ruines sont les siennes. Aucun ennemi ne l'a attaqué mais la famine a tout détruit. Les cités gloutonnes sont tombées une à une, dévorées de l'intérieur par la férocité des affamés. Les champs ne montrent que des cadavres et les villes ne sont plus hantées que par les charognards, les cannibales et les hommes-bêtes.

Aide de Jeu Hallucination 5

Vous vous voyez, vous et les autres membres de l'équipe, depuis le ciel. De cette hauteur, votre groupe ressemble à une poignée d'insectes mais vous savez ce qui va arriver. C'est le moment où vous allez combiner les cristaux. Vous vous voyez vous débattre, déchirés par la douleur. Votre point de vue change alors brutalement et se tourne vers le haut. Dans le ciel au-dessus des nuages, quelque chose d'étrange est en train de se produire. Une minuscule chose noire se forme dans les airs. On dirait une déchirure, une fissure dans le ciel.

Aide de Jeu Hallucination 6

Vous foncez vers un trou noir dans le ciel. Vous regardez autour de vous pour comprendre comment vous pouvez voler ainsi mais vous ne voyez pas clairement. Tout est brouillé. Tout ce que vous voyez vraiment, c'est ce trou noir droit devant. Les cristaux fusionnés sont dans votre main. Vous devez maintenant les jeter dans le trou. Vous avez mal. Quelque chose vous perce les chairs. On vous pourchasse. Mais vous le faites. Vous jetez le cristal. Il tombe dans le trou. Il y a une sorte de coup de tonnerre et les cristaux, le trou, tout a disparu.

Malusalbus Raconte

Il y a vraiment peu de chance pour que Mauro Malusalbus révèle les plans secrets de Tzeentch en présence des PJ ou de quiconque, mais ce n'est pas exclu. Vos joueurs peuvent vous surprendre avec une ruse ou un coup monté si brillant que vous serez bien obligé de leur donner des chances de réussite. Dingue mais pas idiot, Malusalbus sait qu'il doit se méfier d'une meute de chercheurs de trésor encombrés d'un cristal. Tenez-en compte sous la forme d'un solide modificateur négatif au jet de **Soc** qui doit le persuader de partager le secret, un modificateur qui sera plus ou moins important suivant la qualité de la ruse employée. Si, malgré tout, le personnage joueur réussit son test, Malusalbus commence à révéler les secrets de son maître.

Il ne dévoile pas d'emblée l'ensemble du plan; sans autre encouragement, il n'en confie qu'un des éléments. D'autres tests

de Soc sont nécessaires pour l'inciter à continuer; ceux-là reçoivent cependant des malus de plus en plus faibles. Le secret de Tzeentch sera cette fois encore fractionné suivant les étapes données p. 92. Un échec au test de **Soc** à mi-parcours a des conséquences définitives: il devient extrêmement difficile, voire impossible, d'obtenir la moindre information de Malusalbus. S'ils veulent connaître le reste de l'histoire, les aventuriers vont devoir consulter les têtes mémoires ou goûter à l'essence de Tzeentch.

La Fin de F'thaktoi B'kah

Dès que les aventuriers ont assez d'indices pour aborder la prochaine étape de l'aventure, F'thaktoi B'kah est attaqué par une unité aérienne de la Confrérie du Souvenir. En quelques minutes, les **nains et leurs gyrocoptères exterminent les sectateurs**. Les personnages joueurs ne peuvent sauver leur vie que par la fuite.

Signes de Désastre

Démarrez cette séquence dès que les PJ sont prêts à quitter la colonie. S'ils sont encore dans la Caverne 2 quand ils prennent cette décision, attendez qu'ils atteignent une autre cavité ou le filet avant de commencer.

Si Slurk n'est pas avec eux, l'homme-bête empressé les rejoint avant que les gyrocoptères arrivent. "Il va se passer quelque chose, quelque chose de mal," prédit-il. "Mon duvet se raidit. Quelque chose va arriver."

Les aventuriers entendent un vrombissement. Tout d'abord, seuls ceux qui réussissent un test d'**I** le perçoivent, comme le bourdonnement d'un essaim de guêpes. Mais le bruit gagne régulièrement en intensité et il finit par devenir assourdissant. Si les aventuriers gagnent le seuil de la caverne (quelle qu'elle soit), ils voient une douzaine de gyrocoptères arriver de l'est. Les flancs de chaque machine arborent l'emblème de la Confrérie du Souvenir, l'œil et les quatre éléments. Si les PJ ont eu l'occasion de fouiller les participants de l'embuscade préparée par Moera Coup-Sûr à l'extérieur de Karak Vagno, ils reconnaissent cet emblème.

Les gyrocoptères sont les premiers plus lourds que l'air du Vieux Monde. Ils ressemblent à des hélicoptères juste assez grands pour transporter un nain ou un humain très petit. Leur structure métallique porte deux ailes courtaudes, une queue et l'ingénieux moteur à vapeur qui actionne le rotor. Le pilote est assis entre les ailes juste devant le moteur et les pales mortelles du rotor sifflent à quelques centimètres de sa tête. L'ensemble ne mesure guère plus de 3 mètres de long. La plupart des gyrocoptères sont décorés de runes et généralement équipés d'un canon à vapeur. Les pilotes sont souvent armés de tromblons ou de bombes.

Les gyrocoptères, inventés par la Guilde des Engingneurs Nains, sont généralement employés pour le port des messages urgents ou pour certaines missions de ravitaillement en montagne. Diverses grandes forteresses naines entretiennent des escadrilles de ces appareils armés pour la guerre. Hors de la sphère de civilisation naine, peu de gens connaissent leur existence et moins encore comprennent comment ils peuvent voler.

La plupart des aventuriers n'ont jamais vu de gyrocoptères, et l'idée même d'une machine capable de voler a donc quelque chose d'effrayant. Tous les personnages non nains sont soumis à un test de **Cl**; ceux qui le ratent restent abasourdis pendant 1D2 rounds.

Attaque Aérienne

Les six premiers gyrocoptères sont équipés d'une merveille de la technologie naine. Une pompe à vapeur branchée sur un réservoir d'huile alimente une lance de projection. Lors du passage de la première moitié de l'escadrille, les pilotes projettent de grandes quantités d'huiles dans les cavernes de F'thaktoi B'kah, et le filet reçoit les tirs moins précis. Les pilotes suivant jettent des bombes incendiaires dans l'entrée des cavernes. Quand une bombe explose, elle enflamme non seulement les sectateurs qui ont le malheur de se trouver dans son aire d'effet mais aussi l'huile répandue dans la caverne, laquelle se transforme rapidement en incinérateur. Les sectateurs hurlants qui n'arrivent pas à se réfugier sur le filet sont brûlés vifs.

L'escadrille réussit à enflammer la moitié des cavernes dès son premier passage. Il y a 75% de chances pour que la caverne des aventuriers soit inondée d'huile et 65% de chances pour qu'une bombe incendiaire s'y écrase dès le round suivant. Les PJ ont droit à un jet d'**I** pour renvoyer à temps la bombe à l'extérieur d'un coup de pied. Si plusieurs tentent de le faire, un modificateur de -15 doit être appliqué à chacun des tests.

Cinq rounds s'écoulent entre chaque passage. Au deuxième passage, les nains se concentrent sur les cavernes qui n'ont pas encore pris feu. S'il n'y a pas encore d'huile dans celle des aventuriers, deux gyrocoptères tentent de l'arroser, à 70% de chances chacun. Deux pilotes essaient le round suivant d'y jeter une bombe, avec des chances de réussite de 55%.

Les gyrocoptères n'interrompent leur attaque qu'une fois toutes les cavernes enflammées. Après le second passage, toutes celles qui sont libres de PJ sont d'office la proie des flammes.

Destins Enflammés

Pendant qu'ils observent la scène — ou, c'est plus prudent, pendant qu'ils filent sans demander leur reste — les aventuriers assistent à la fin tragique des plus importants PNJ.

Alors qu'ils s'accrochent à la falaise ou au filet, les PJ voient une silhouette de feu tomber vers eux, les mains croisées sur la poitrine en un geste d'acceptation et d'extase. L'homme chante en Langue Noire les louanges de Tzeentch. Il manque de toucher un PJ choisi au hasard (soumettez-le à un test d'**I** pour ne pas être heurté; il n'y a en fait aucun danger mais vos joueurs n'ont pas à le savoir). Tous reconnaissent Mauro Malusalbus malgré les flammes qui l'enveloppent et la rapidité de la rencontre. Même dans sa chute, il conserve son sourire d'une sérénité démentielle.

Les aventuriers assistent aussi à la mort fracassante de Loïc Sadique. Un des gyrocoptères passe trop près de l'ouverture de la Caverne 3 où Loïc fulmine. Il bondit dans les airs avec un hurlement de rage et réussit à agripper les pattes d'atterrissage de l'appareil. Violemment déporté par cet excès de poids soudain, le gyrocoptère échappe au contrôle de son pilote et vient se fracasser contre la falaise. Il explose, réduisant en miettes son pilote et le guerrier du Chaos.

Si vos joueurs ont un intérêt pour un autre des sectateurs, particulièrement pris en grippe, en pitié ou en sympathie, décrivez-leur sa fin sans lésiner sur les effets pyrotechniques.

Fuite

Les joueurs vont peut-être imaginer quelque moyen de fuite extraordinaire mais, a priori, les aventuriers devraient monter au sommet de la falaise en escaladant le filet ou la paroi. La partie inférieure du filet est maintenant en flammes mais les difficultés restent les mêmes — voir "Le Filet" p. 68. Essayez d'instiller dans cette sortie précipitée de l'enfer autant de suspens que possible. Mentionnez encore et encore les flammes qui lèchent les talons des aventuriers. Jetez quelques dés derrière votre écran et décrivez tel ou tel pan du filet qui s'effondre, entraînant des dizaines de sectateurs dans l'abysse.

Quand les PJ atteignent le sommet de la falaise, ils constatent que les guerriers du Chaos ont déserté leur poste de garde pour

s'enfuir en direction de la vallée. Slurk a lui aussi réussi à venir jusque-là. Les quelques sectateurs qui ont fait de même dévalent sans se retourner les pentes de la montagne.

Environ la moitié des gyrocoptères se consacrent à la poursuite de ces fuyards : guerriers du Chaos, sectateurs et, bien sûr, membres de l'équipe. Les pilotes déchargent des pistolets à long canon sur leurs proies. Ces tirs ne représentent, en fait, aucun danger pour les aventuriers ; la distance est trop grande et le tir trop peu nourri. Une fois encore, jetez quelques dés et décrivez les bruits des balles qui ricochent sur les rochers voisins. La scène est aussi propice à une autre mort dramatique, celle d'un sectateur sympathique par exemple : les aventuriers ont juste eu le temps de voir que leur ami fait bien partie des rescapés quand il s'écroule, fauché par un tir chanceux.

C'est au sommet de la montagne que les PJ s'aperçoivent qu'un des pilotes de gyrocoptères n'est pas un nain ; ils reconnaissent Mechthild von Stroharm, qui est suffisamment petite pour piloter ces appareils conçus pour des nains. Si des membres de la Confrérie ont survécu à leur embuscade contre les PJ, vous pouvez décider qu'ils comptent aussi au nombre des pilotes.

En Coulisse : Mechthild Rencontre la Confrérie

Quand le volcan a détruit Karak Vagno, la Confrérie du Souvenir et les Chevaliers du Feuglacé se sont rendus sur place. (Si des membres de la Confrérie décrits dans "La Rancœur des Damnés" (p. 45) sont toujours vivants, ils assistaient à cette rencontre. Dans le cas contraire, les représentants nains appartenaient à une autre équipe de la Confrérie.) Après diverses menaces et poses agressives, les deux groupes se sont rendu compte qu'ils visaient les mêmes buts et ont uni leurs efforts. Alors qu'ils comparaient leurs notes, ils ont été attaqués par un groupe d'hommes-bêtes que l'énergie résiduelle de la fusion des cristaux avait attirés comme un aimant. Vaincues et emprisonnées, les créatures du Chaos avaient subi un interrogatoire poussé. Ce sont elles qui ont indiqué l'emplacement de F'thaktoi B'kah, imaginant que de grands serviteurs de Tzeentch ne pouvaient guère venir d'ailleurs. Les deux groupes ont décidé de détruire sans attendre la secte impie — les moyens de la Confrérie le permettaient — et de repousser les questions à plus tard.

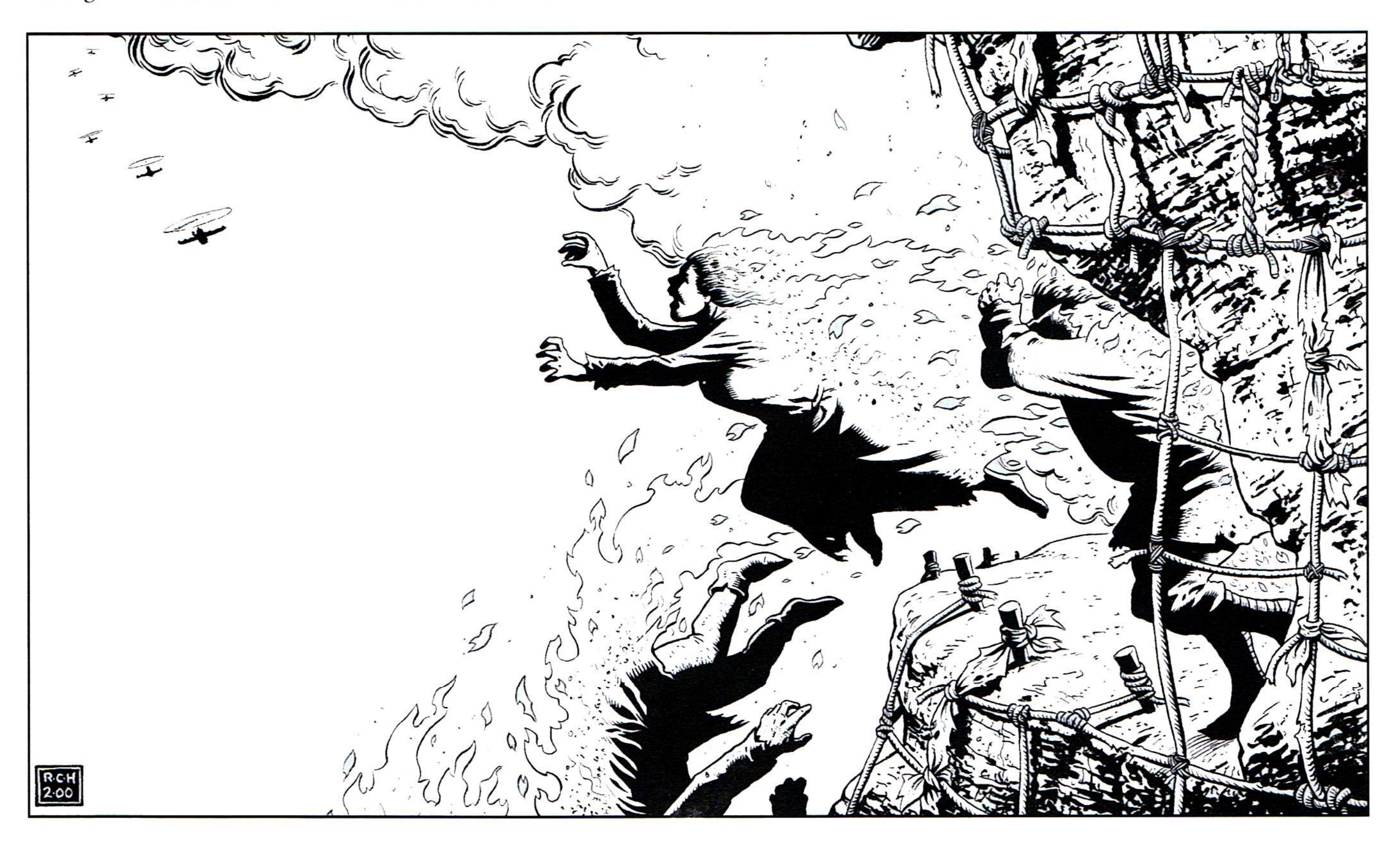
Pendant que les aventuriers s'enfuient, les membres de la Confrérie, aidés de Mechthild et de ses Chevaliers du Feuglacé, explorent systématiquement le complexe dévasté et achèvent les rares survivants. Les distillations de Tzeentch sont jugées trop dangereuses pour qu'on s'en occupe en de telles circonstances et jetées sans hésitation au fond de la crevasse. La bibliothèque de Malusalbus n'a pas été épargnée par les flammes et la moitié des têtes ont rôti. Il en reste cependant suffisamment pour que Mechthild apprenne l'emplacement de la fissure, l'existence de la tempête et les effets qu'elle devrait avoir sur son si cher Empire. On lui dit aussi qu'elle pourra détruire la fissure en tuant les personnages accordés aux cristaux avant qu'ils n'accomplissent un rituel ultime — c'est faux, mais Mechthild ne peut que croire ce genre de chose. Elle n'apprend rien d'autre.

Adieu Butin

Les aventuriers ne récupéreront jamais les trésors et pièces d'équipement qu'ils ont dû abandonner dans l'armurerie. Tout ce qui a survécu au feu est enregistré comme butin par la Confrérie.

Toujours Plus Loin, Plus Haut

La séquence suivante commence alors que les aventuriers se demandent comment ils vont bien pouvoir s'approcher de cette fissure dans le ciel qu'ils doivent détruire.



Chapitre 9

Le Faucon de Cuir

Dans ce chapitre, les aventuriers trouvent le véhicule qui va leur permettre d'aller à leur rendez-vous fatidique avec le champ d'entropie créé par les Pierres du Destin. Malheureusement, ils vont devoir le voler au plus sympathique des PNJ rencontrés dans cette aventure.

Votre Vol est Annulé

Les aventuriers devraient très vite trouver un moyen d'accéder à la fissure : il suffit de convaincre le personnage accordé au Cristal d'Air d'utiliser son pouvoir illimité de *Vol*. Arrivé à hauteur de la fissure, il n'aura qu'à y jeter les pierres ; il pourra ensuite se consacrer à sa chute mortelle avec la consolation d'avoir sauvé le monde ou tenter de respecter quelque stupéfiant plan de survie longuement préparé. Voilà bien sûr qui gâcherait notre final grandiose, et ce n'est pas acceptable.

Comment parer à cela ? Vous pouvez déclarer que le sort de *Vol* du Cristal d'Air ne peut emporter personne au-dessus d'une certaine hauteur, qu'il se trouve soudainement limité dans sa durée ou que les vents autour de la fissure sont beaucoup trop puissants pour qu'un PJ volant s'en approche. C'est un peu tyrannique. Mieux vaut peut-être les laisser tenter leur chance et rencontrer quelque obstacle. Le sort de *Vol* pourrait s'interrompre par à-coups à l'approche de la fissure : une fraction de seconde, tout d'abord, puis par hoquets d'une ou deux secondes qui entraînent des chutes inquiétantes de plusieurs mètres. Les interruptions de vol vont ensuite en s'allongeant jusqu'à ce que les PJ comprennent que s'entêter ne peut entraîner qu'une mort certaine.

Vous pouvez aussi les laisser approcher à une trentaine de mètres de la fissure, assez près pour y jeter un bon coup d'œil, et lâcher sur eux un Héritier du Changement (p. 131) ou deux Disques de Tzeentch (p. 131). Les Disques sont plus rapides et plus féroces que nos PJ volants et ces derniers ne devraient donc pas réussir à regagner le sol sans prendre quelques mauvais coups.

Regarde Là-Haut, Plus Haut

À ce point de l'aventure, celle-ci devrait avoir acquis assez d'élan pour que vous vous montriez honteusement directif sans outrepasser la crédulité consentie de vos joueurs.

Dès que l'équipe s'est suffisamment éloignée du carnage du dernier chapitre et que quelqu'un se demande, "Bon. Et comment on va pouvoir grimper dans le ciel près de ce champ d'énergie étrange ?" indiquez-leur qu'ils entendent un curieux vrombissement dans le ciel. Le grondement régulier ne provient pas de la fissure et il y a effectivement quelque chose de visible dans le ciel.

Ce qu'ils voient alors est un curieux hybride de dirigeable et d'avion — deux types d'engins qui leur sont totalement inconnus. La machine volante est gigantesque et projette une ombre énorme sur le sol. Elle ressemble à un grand oiseau plat aux ailes de cuir, maintenu dans les airs par un long ballon aux allures de cigare. Une demi-douzaine de nains et d'humains s'activent sur le pont. La plupart s'occupent d'une grosse machine fixée à une sorte de moulin à vent qui tourne follement sur la queue de l'oiseau. C'est apparemment cette machine qui produit le formidable bourdonnement que se renvoient les pentes des montagnes.

Sous les yeux des aventuriers, l'engin disparaît derrière la crête d'une montagne mais il semble descendre. Il est évident qu'il va se poser et qu'une marche de quelques heures leur permettra d'en apprendre plus.

Le Grand Projet

Ce vaisseau volant est l'œuvre de Grandin Parle-à-l'Air, un nain originaire d'Altdorf. Alors que les nains des Montagnes-du-Bout-du-Monde ont concentré leur effort de développement aérien sur de petits engins à faible rayon d'action, les gyrocoptères, Grandin a choisi une autre voie. Il connaît bien les besoins des marchands et des militaires humains, et les sommes considérables qu'ils peuvent réunir pour y pourvoir. Il a passé ces quarante-quatre dernières années (une durée assez courte pour un projet de Technologie naine mais une éternité inconcevable pour les humains) à mettre au point un vaisseau aérien capable de transporter des marchandises ou des passagers à des vitesses très supérieures à celle d'une caravane ou d'une péniche. Il appelle son vaisseau le *Faucon de Cuir*.

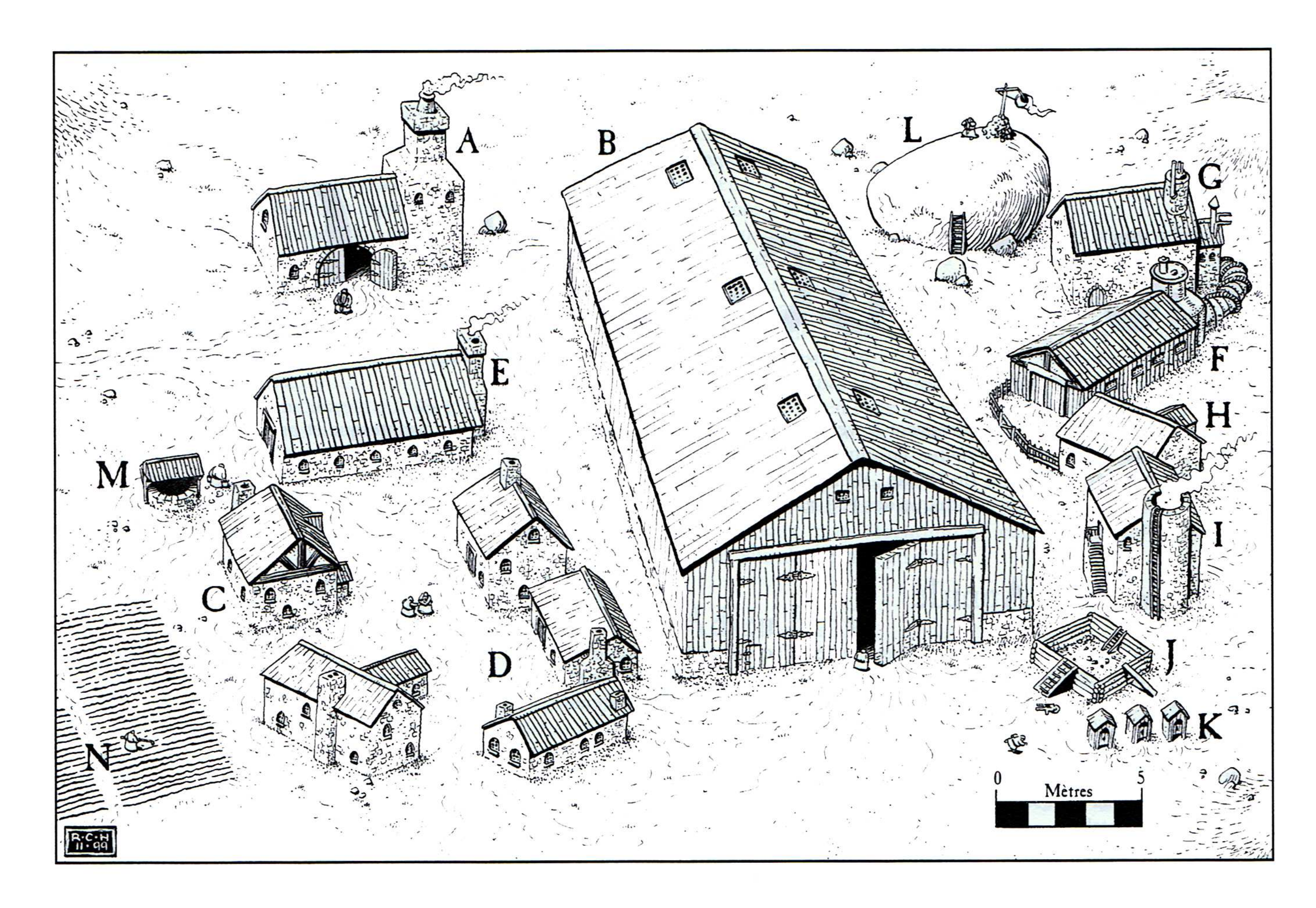
L'Œuf Dur

Le centre de recherche de Grandin s'appelle L'Œuf Dur, en l'honneur d'un énorme rocher en forme d'œuf posé au milieu de la vallée qu'il occupe. Cet ensemble de bâtiments loge Grandin, sa petite famille, une douzaine de collègues en expérimentation aéronautique et deux douzaines de manœuvres et domestiques recrutés localement.

Les bâtiments semblent tout neufs et temporaires, comme s'ils avaient été montés en vitesse et sans grands efforts de concertation. Grandin et son équipe consacrent tous leurs soins à leur projet et n'accordent guère d'importance au reste : ils se moquent bien que l'endroit ait l'air d'avoir été aménagé par des humains aveugles.

Après la dégradation d'Urdevar et la démence de F'thaktoi B'kah, L'Œuf Dur paraît un havre de joie et d'amusement. Les enfants de Grandin et de ses collègues jouent et rient dans une prairie ensoleillée. Les gens s'aiment les uns les autres et leur travail les enthousiasme.

Naturellement, les personnages joueurs vont devoir les trahir.



Plan d'Ensemble

Les réflexes des PJ les poussent sans doute à explorer tout le centre de recherche, mais il n'y a vraiment rien d'intéressant à trouver. Il n'y a certainement rien qui mérite d'être volé hormis, bien sûr, le *Faucon de Cuir*. Ne donnez pas trop de détails à vos joueurs ; ils risquent d'en conclure que quelque chose leur échappe ou mérite un second coup d'œil.

Voici une description des bâtiments de L'Œuf Dur :

A. Forge : Un grand atelier de forge et de moulage, où les pièces du moteur du *Faucon de Cuir* sont coulées et mises en forme. En activité, il y règne une chaleur infernale. Le forgeron en chef est un nain bourru appelé Palomar, velu comme un gorille mais chauve comme un œuf.

B. Hangar : Ce bâtiment abrite le *Faucon de Cuir* et son ballon quand il ne vole pas. C'est aussi ici que les pièces fabriquées dans la forge sont assemblées.

C. Maison de Grandin : Grandin, sa femme Amargra et leurs trois enfants vivent dans cette maisonnette à l'ameublement rudimentaire.

D. D'autres maisonnettes qui logent les collègues de Grandin et leurs familles.

E. Réfectoire : Ce bâtiment abrite la cuisine et le réfectoire de la communauté.

F. Étable : Un troupeau d'un peu plus de cent têtes de bétail loge ici en permanence. C'est lui qui fournit le cuir du ballon et des ailes du *Faucon*. Les flatulences sont aussi traitées comme une précieuse ressource : les vaches sont toutes équipées d'appareils aux allures étranges qui collectent leurs émissions gazeuses. Des conduites de cuir les transportent ensuite vers la Fabrique de Gaz, décrite ci-après.

G. Fabrique de gaz : Le processus alchimique des plus expérimental mis en œuvre ici transforme les flatulences des vaches en gaz plus léger que l'air ; c'est ce gaz qui remplit le ballon. Le bâtiment est bourré jusqu'au toit de réservoirs aux allures étranges et d'autres appareillages alchimiques. Les opérateurs doivent veiller en permanence sur cet équipement pour parer aux risques d'explosions. Le feu est bien sûr leur premier souci. Un personnage qui allume dans ce bâtiment un feu naturel a 25 % de chances d'exploser avec lui. Les chances passent à 90 % s'il s'agit de flammes produites par le Cristal de Feu. En cas d'explosion, l'endroit est complètement détruit et tous les personnages à moins de 30 mètres de la fabrique de gaz subissent 1D6+1D12 points de dommages.

H. Abattoir : C'est ici que les vaches sont abattues et dépecées.

I. Tannerie : C'est ici que leurs peaux sont transformées en pièces de cuir.

J. Dépôt de minerai : Cet enclos vide contient habituellement le minerai de fer consommé par la forge.

K. Toilettes : C'est là.

L. L'Œuf : Ce n'est pas un bâtiment, mais le gros rocher qui donne son nom au centre de recherche.

M. Puits : C'est ici que les habitants du centre puisent leur eau.

N. Jardin : On y fait pousser légumes et céréales : radis, carottes, choux, avoine et blé.

Les Chercheurs

Grandin Parle-à-l'Air

Maître Engingneur nain
96 ans, 1,57 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	42	5	6	12	51	2	61	69	62	71	65	31

Compétences : Acuité Auditive, Alphabétisation, Arme de Spécialisation — Bombes Incendiaires, Canon à Vapeur ; Chimie, Conduite d'Aéronefs, Conduite d'Attelages, Connaissance de l'Air, Escalade, Exploitation Minière, Force Accrue, Mécanique (Faucon de Cuir), Métallurgie, Pictographie — Guilde des Engingneurs Nains, Piégeage, Reconnaissance des Pièges, Technologie, Travail du Bois, Travail du Métal, Vision Nocturne.

Collègues de Grandin

Engingneurs nains des deux sexes
Âge et Taille divers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	31	3	4	6	31	1	24	30	31	28	30	33

Compétences : Alphabétisation, Conduite d'Aéronefs, Conduite d'Attelages, Exploitation Minière, Métallurgie, Pictographie — Guilde des Engingneurs Nains, Piégeage, Reconnaissance des Pièges, Technologie, Travail du Bois, Travail du Métal.

L'Accueil de Grandin

Grandin aime parler, de son obsession tout particulièrement, et se montre terriblement confiant envers les étrangers. Quand les aventuriers approchent du centre, il les salue de la main comme des amis perdus de vue depuis longtemps et leur souhaite la bienvenue à l'Œuf Dur. Il leur propose une visite guidée du centre et du *Faucon de Cuir* suivi d'un repas chaud préparé par son épouse. Il leur offre aussi de prendre un bain chaud — il suggère poliment que ce ne serait pas un luxe — et de s'installer dans une des maisonnettes vides. S'ils sont blessés, il insiste pour qu'ils rendent visite au guérisseur du centre qui se trouve être compétent en *Traumatologie* et *Chirurgie* (*WJRF*, p. 129). (Ne vous inquiétez pas — les occasions de blesser à nouveau les PJ ne manquent pas lors de la poursuite finale.)

En résumé, faites votre possible pour que les PJ ne ressentent que gratitude et sympathie envers Grandin.

Slurk Sort du Placard

Slurk devrait encore être avec l'équipe, ou tout au moins sur ses talons. Les joueurs l'ont peut-être oublié ; si c'est le cas, ne faites rien qui leur rappele sa présence avant que leurs personnages ne se retrouvent au beau milieu de L'Œuf Dur. Décrivez l'accueil chaleureux de Grandin comme si de rien n'était. Au milieu d'une phrase, il s'interrompt soudain en réalisant enfin que les aventuriers sont accompagnés d'un homme-bête. Il blêmit, désigne Slurk du doigt et hurle à l'aide. Les autres employés du centre sortent en grappes des bâtiments, brandissant en guise d'arme les divers instruments de leur spécialité.

Avant qu'un combat ne s'engage, Slurk entame un discours vibrant. Il a été un serviteur du Chaos mais il le renie maintenant



pour des valeurs plus élevées, l'honneur et la camaraderie, que lui ont enseignées ses amis les aventuriers. Il raconte les actes les plus héroïques qu'ils ont pu accomplir en sa présence et jure en sanglotant allégeance aux forces de la Loi et de la civilisation. C'est la tête de pinson qui parle. Slurk muselle fermement le bec du vautour et on entend à peine ses protestations de fidélité à Tzeentch et au Chaos.

Grandin et les autres sont très impressionnés par le revirement de Slurk et par les PJ qui l'ont provoqué. Ils ne se montrent cependant pas aussi accueillants avec l'homme-bête et nombreux sont ceux qui l'évitent par tous les moyens. Sa présence est cependant tolérée aussi longtemps que les aventuriers restent à L'Œuf Dur.

Renseignements d'Importance sur le *Faucon de Cuir*

Il n'est pas difficile de faire parler Grandin sur le *Faucon de Cuir*. En fait, il est difficile de l'arrêter quand il est lancé sur ce sujet. Voici quelques éléments essentiels que vous devez transmettre aux PJ :

- Le *Faucon de Cuir* est l'œuvre de sa vie ; ses collègues ont, eux aussi, consacré des décennies à ce projet.
- Le rêve de Grandin est un aéronef capable de transporter des charges importantes sur de grandes distances. Les applications d'une telle invention sont, dit-il, innombrables. Les grands opérateurs commerciaux se battront pour acheter ses plans. L'engin pourra aussi être utilisé pour le transport de troupes. Grandin est certain que son nom prendra place parmi ceux des plus grands inventeurs du Vieux Monde.
- Son seul problème est que, pour l'instant, l'aéronef ne fonctionne toujours pas correctement.
- Les délais initialement prévus n'ont pas été tenus et le projet est aujourd'hui menacé de faillite. Les financiers qui le soutiennent ont menacé de couper les vivres s'ils n'obtenaient pas un premier retour sur investissement dans les mois à venir.
- Les financiers de Grandin habitent Altdorf ; il s'attend à recevoir la visite d'un émissaire dans un mois environ. L'émissaire exigera sans doute une démonstration convaincante des capacités de l'aéronef.
- Grandin, un éternel optimiste, ne doute pas qu'il aura d'ici là résolu les problèmes de conception qui bloquent encore le projet, à condition, bien sûr, que rien n'arrive à l'aéronef dans l'intervalle. Le ballon et le corps du *Faucon de Cuir* peuvent être rebâtis à partir des matériaux disponibles sur place — le bois et les vaches ne manquent pas — mais de tels travaux dureraient des mois.
- La perte du moteur serait un véritable désastre. Il faudrait beaucoup plus qu'un mois pour le reconstruire et, surtout, Grandin ne dispose plus des fonds nécessaires à l'achat d'un autre lot de minerais.
- Le problème de conception prioritaire est celui-ci : la partie dirigeable ralentit la partie avion. Le *Faucon de Cuir* pourrait très bien voler sans son ballon (Grandin souligne que cela n'a pu être testé mais qu'il n'en doute pas) mais il perdrait alors la capacité de décoller ou d'atterrir. Le *Faucon de Cuir* n'a jamais pu voler au-dessus du tiers de sa vitesse théorique car cela risquerait de déchirer le ballon ou, pire, de l'écraser vers le moteur et sa traînée de fumée et de cendres incandescentes. Cette dernière possibilité est à éviter absolument en raison du gaz explosif qui remplit le ballon.

La liste qui précède est importante pour deux raisons. Deux des renseignements éclairent les joueurs sur l'aéronef et ses dangers. Les autres sont là pour créer l'atmosphère qui donne son sel à l'épisode : pour sauver une multitude de vies, les aventuriers vont devoir détruire l'œuvre de toute une vie.

Convaincre Grandin

Grandin n'écoute pas aussi facilement qu'il parle. Quand les aventuriers lui parlent des cristaux, des plans de Tzeentch, de la grande tempête et de leur volonté de sauver le monde, il essaye sincèrement de s'intéresser à ces sujets mais n'y arrive pas. En revanche, dès qu'une partie de leur récit peut être relié au *Faucon de Cuir*, il les interrompt pour en parler. Exemples :

- S'ils mentionnent l'histoire des Cristaux, Grandin les interroge sur les principes alchimiques qui ont présidé à leur conception, en se demandant à voix haute s'ils ne peuvent pas être utilisés pour améliorer son moteur.
- S'ils citent la Serre du Faucon, Grandin leur demande s'ils n'y connaissent pas un plateau élevé pouvant être utilisé pour le décollage de son engin. Il s'intéresse aussi à la similarité de nom : "Serre du Faucon, *Faucon de Cuir* — peut-être y a-t-il là quelque bon présage, il faudra que je vérifie."
- Si les aventuriers décrivent l'assaut des gyrocoptères sur F'thaktoi B'kah, il leur demande quels étaient les effets du vent sur les trajectoires de ces engins dans la crevasse.
- Si vous n'arrivez pas à relier une partie du récit des PJ à l'obsession de Grandin, contentez-vous de le faire s'exclamer à propos d'une idée soudaine concernant les vibrations du moteur ou l'aérodynamisme du ballon.

Grandin n'acceptera jamais de prêter son *Faucon de Cuir* aux aventuriers. Il a déjà beaucoup de mal à comprendre que c'est ce qu'on lui demande vu le peu d'attention qu'il accorde à leurs propos. Et quand il saisit enfin ce qu'il en est, il refuse de croire que son *Faucon de Cuir* est le seul moyen de sauver l'Empire ou le monde. Il nie le problème encore et encore. Exemples :

- "Attendez ; il y a certainement un autre moyen de résoudre le problème."
- "Comment pouvez-vous être certains que ce trou dans le ciel va tout détruire ? Tout cela n'est peut-être qu'une ruse."
- "Les gens exagèrent toujours quand ils parlent du Chaos et de la menace qu'il représente. La situation ne peut pas être aussi catastrophique que vous le dites."
- "L'Empire s'en sortira d'une manière ou d'une autre. Il s'en sort toujours."

Ou enfin :

- "Vraiment, je suis tout prêt à vous aider, mais vous donner mon vaisseau, ce serait comme vous donner mon bras gauche. Pire ! Je préfèrerais franchement vous donner mon bras gauche."

En définitive, les PJ ne pourront obtenir le *Faucon de Cuir* qu'en le volant à son propriétaire.

Le Vol du *Faucon de Cuir*

Poussez vos joueurs au crime autant que possible. Une fois présenté le très sympathique personnage qu'est Grandin, établissez clairement que voler le *Faucon de Cuir* le ruinera. Et dès que vos aventuriers sont à peu près informés du mode de fonctionnement de l'engin, pressez-les de faire ce qui doit être fait. Rappelez-leur que le trou ne fait que croître à chaque seconde perdue ; utilisez Slurk à cet effet et faites-le intervenir chaque fois que l'équipe semble montrer trop de compassion pour les problèmes triviaux des habitants de L'Œuf Dur.

Les PJ peuvent se l'approprier de deux manières.

Cambriolage

Les aventuriers se glissent discrètement dans le hangar, en ouvrent les portes et tentent d'en extraire l'aéronef. Ils doivent

ensuite gonfler le ballon en utilisant une sorte de soufflet de forge. Celui-ci, conservé dans le hangar, sert à pomper le gaz explosif. Présentez cette procédure comme extrêmement difficile et risquée. Faites faire aux joueurs une foule de jets de dés. Pour exemple, des tests peuvent être demandés :

- pendant la manœuvre de sortie du hangar ;
- pour comprendre le fonctionnement du soufflet de pompage ;
- pour trouver un moyen d'assourdir le bruit que produit cet engin ;
- pour garder le silence pendant ce cambriolage long et compliqué.

Un échec doit se traduire par un suspens accru mais en aucun cas par la destruction de l'aéronef. Cette aventure ne finirait pas convenablement si nos aventuriers devaient attendre passivement au sol que la tempête de Tzeentch détruise le monde. Cependant, si le résultat d'un test indique qu'ils attirent l'attention, n'hésitez pas à décrire toute la population de L'Œuf Dur surgissant des maisonnettes les armes à la mains. Il leur reste donc la seconde option et c'est probablement la plus réaliste.

Extorsion

Grandin adore son aéronef, mais pas au point de lui sacrifier sa vie ou celle de ses proches. Si les aventuriers prennent des otages ou menacent de faire sauter la fabrique de gaz, Grandin les maudit pour l'éternité mais accepte de préparer le vaisseau pour le décollage. De cette manière, les aventuriers peuvent aussi forcer Grandin ou un équipage minimum à piloter l'engin à leur place. En ajoutant le kidnapping à l'extorsion, les PJ se mettent en bien meilleure position pour la scène de poursuite finale. L'inconvénient sera d'ordre purement émotionnel : ils ne peuvent pas le savoir mais tous ceux qui vont les accompagner sont inévitablement condamnés.

Slurk Embarque

S'il est bien toujours en vie, Slurk fait le nécessaire pour être présent lors du décollage. Si on lui interdit de monter à bord, il défend avec passion son droit à poursuivre l'aventure. S'il n'arrive pas à convaincre, il disparaît mais revient se cacher dans le gouvernail creux du *Faucon de Cuir*. Ce n'est que si les aventuriers surveillent spécifiquement ses faits et gestes que Slurk ne réussira pas à prendre place à bord. S'ils réussissent à le tenir à l'écart, l'absence de Slurk les privera d'un avantage crucial lors du final.

Et Maintenant, La Conclusion

Quand le *Faucon de Cuir* a décollé, les aventuriers peuvent enfin foncer vers le final de la saga des *Pierres du Destin*.



Chapitre 10

Colmatage d'Urgence

Le bouquet final de cette aventure est une scène de poursuite entre le *Faucon de Cuir* des aventuriers et divers démons du Chaos, la Confrérie du Souvenir et enfin le gyrocoptère de Mechthild von Stroharm.

Mise en Scène

Le secret d'une bonne scène de poursuite réside dans une pression constante. Les personnages joueurs doivent être confrontés sans répit à de nouvelles menaces. L'excitation induite par cette scène dépend plus de votre ton, de votre capacité à imposer votre rythme et de votre puissance d'évocation que des jets de dés et des totaux de points de blessure.

Si vous êtes un de ces maîtres de jeu tranquilles qui décrivent posément les événements pendant que vos joueurs grignotent ou échanges des plaisanteries sans rapport avec leurs personnages, voici venu le moment de surprendre votre équipe avec quelque chose de plus intense. Si vos joueurs posent des questions qui ne concernent pas directement l'action en cours, coupez-les sans vergogne — même quand il s'agit de questions dont leur personnage pourrait connaître la réponse, de questions auxquelles vous répondriez donc en temps normal. Refusez sans ambages d'entrer dans une discussion sur les règles et ne laissez jamais les joueurs marchander vos décisions. Dans une scène de poursuite, tout doit être sacrifié à la rapidité.

N'ayez pas peur de tuer vos personnages joueurs dans cette scène. La seule chose qui puisse être pire qu'un final mollasson, c'est un final sans danger. Vos joueurs ne doivent pas douter une seconde que leurs personnages risquent leur vie pour sauver le monde. Si un jet leur est défavorable, seuls leurs Points de Destin les sauveront de la mort et les plans de Tzeentch deviendront le problème d'une autre équipe d'aventuriers.

Ordre des Événements

Le final se découpe en une série d'événements distincts, représentant chacun un nouveau danger susceptible d'arrêter les aventuriers dans leur course vers la déchirure entropique. Certains sont des événements *successifs* — ils interviennent dans un ordre défini d'avance. Les Démons de Tzeentch, par exemple, attaquent encore et encore le *Faucon de Cuir*.

D'autres événements sont *conditionnels*. Leur ordre n'est pas prédéterminé et ils ne se produisent que quand certaines

Table des Événements Conditionnels

Déclencheur	Événement	Page
Les personnages redressent le *Faucon de Cuir* après avoir cassé une partie de son arrimage au ballon	**À plat**	107
Un personnage joue avec le feu avant que le ballon n'ait été largué	**Oh, L'Humanité**	108
Le ballon dégonflé tombe sur le pont du *Faucon de Cuir*	**Pris dans la Toile**	108
Les personnages s'extraient du ballon dégonflé	**Empêtrés**	109
Le ballon est détruit à l'improviste	**Adieu, Ballon**	107
Le moteur est détruit ou perdu	**Adieu, Moulin**	109
Slurk n'avait pas reçu la permission de monter à bord et l'événement "Vents Violents" vient de se conclure	**Passager Clandestin**	107
Si, à la fin de "Mechthild", les personnages n'entament pas de manœuvres d'esquive, ne réussissent pas à descendre Mechthild et si Slurk est à bord	**Le Sacrifice de Slurk**	117
Si, à la fin de "Mechthild", les personnages n'entament pas de manœuvres d'esquive, ne réussissent pas à descendre Mechthild et si Slurk n'est pas à bord	**Choc frontal**	116
Si au moins un des personnages joueurs survit à "Choc frontal"	**Explosion**	117

conditions sont réunies. Par exemple, le ballon explose en une gigantesque boule de feu si un personnage accordé au Cristal de Feu est assez stupide pour en utiliser les pouvoirs avant que le ballon soit largué.

Certains des événements successifs peuvent cependant ne pas se produire en raison de ce qui est déjà arrivé dans l'aventure. Si les aventuriers, par exemple, se sont définitivement débarrassés de Slurk malgré tous vos efforts, vous allez devoir sauter "Adieu, Tête de Vautour" et "Le Sacrifice de Slurk".

L'ordre des événements conditionnels ne peut pas être prévu à l'avance (il n'est même pas sûr qu'ils se produisent effectivement). Il est donc impossible de présenter l'ensemble des événements dans un ordre chronologique. Les deux Tables, page précédente et ci-après, doivent en revanche vous permettre de garder le fil. La seconde donne les événements successifs dans leur ordre d'intervention. La première relie chaque événement conditionnel à ses conditions de déclenchement.

Pour préserver l'impression d'un récit continu, les événements successifs et conditionnels sont intercalés dans la suite du texte. Chaque événement conditionnel apparaît immédiatement après le premier événement successif susceptible de le déclencher.

Table des Événements successifs

Événement	Page
Décollage	105
Vents Violents	105
Démons Volants	108
Largage	110
Adieu, Tête de Vautour	111
Démons Volants II	111
Problème de Moulin	111
À l'approche de la Fissure	111
Soleil Trou Noir	112
Charge des Gyrocoptères	115
Démons Volants III	115
Mechthild	116
Dans le Trou	117

Destruction du *Faucon de Cuir*

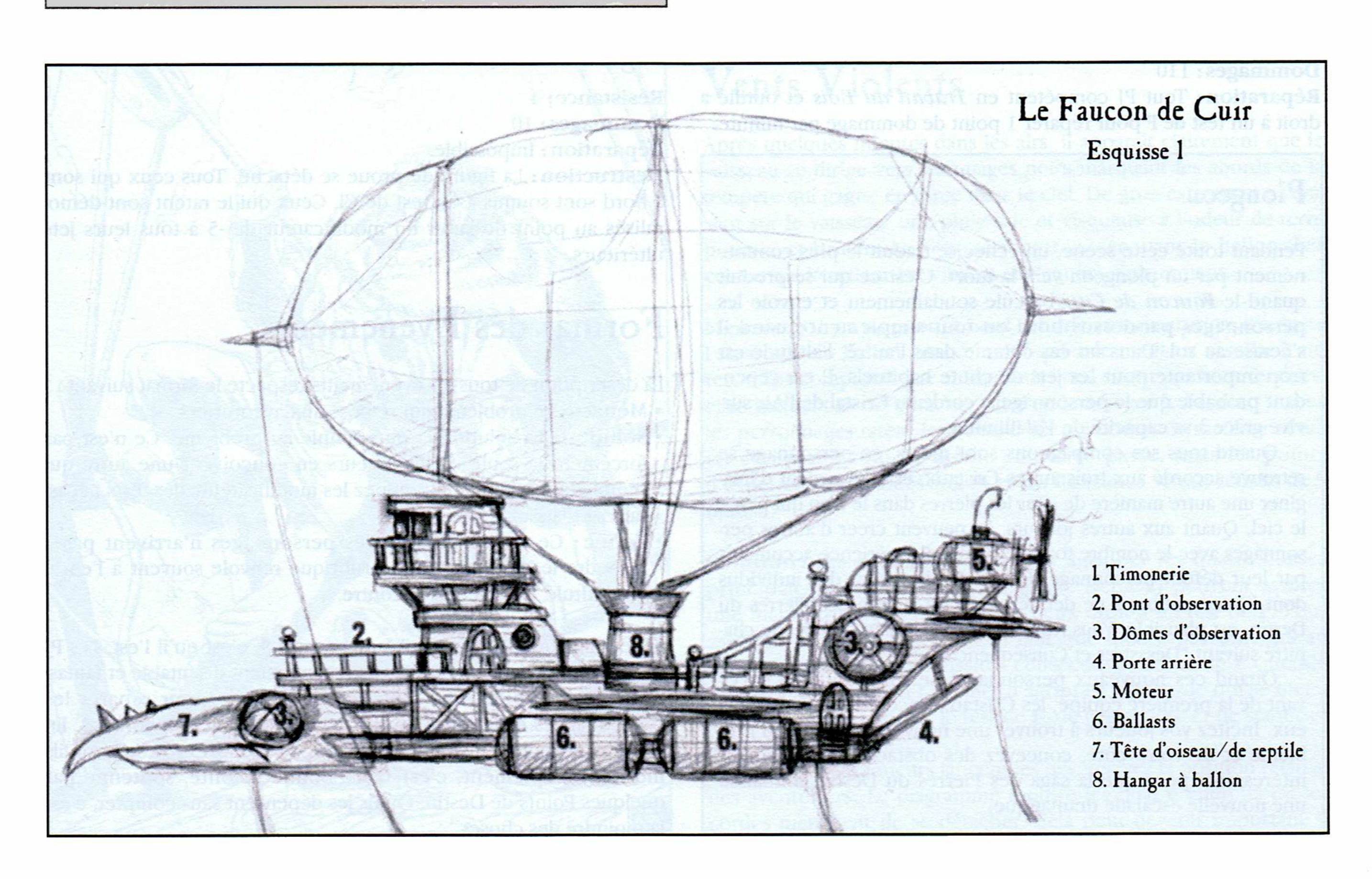
Plusieurs des événements cités dans la Table des Événements Conditionnels ne se produisent que si certaines parties du *Faucon de Cuir* sont endommagées ou détruites. Voici les dommages nécessaires à la destruction ou à la mise hors d'usage de ces parties ainsi qu'une description des conséquences.

Coque

Résistance : 6
Dommages : 135
Réparation : Tout PJ compétent et outillé pour le Travail du Bois à droit à un test de F pour réparer 1 point de dommage par minute.
Destruction : L'armature du vaisseau est brisée. Passez à "Plongeon" p. 104.

Ballon

Résistance : 2
Dommages : 115 ; divisez par le nombre de points de Blessures infligés pour trouver le temps qu'il met à se dégonfler. Le moindre dommage par le Feu se traduit par une explosion.
Réparation : Passez à "Adieu, Ballon" (p. 107) s'il se détache et à "Oh, L'Humanité" (p. 108) s'il explose.



Cordes d'Arrimage du Ballon

Résistance : 2
Dommages : 14 chaque
Réparation : Les dommages aux cordes ne sont pas réparables mais une corde tranchée ou détachée peut être renouée. Un personnage compétent en *Manœuvres Nautiques* a droit à un test d'I pour l'attraper et la renouer.

Ailes

Résistance : 2
Dommages : 110 chaque
Réparation : Tout PJ compétent et outillé en *Confection* a droit à un test de Dex pour réparer 1 point de dommage par minute. Il doit pour cela s'installer sur l'aile endommagée. Chacune peut supporter 150 kg de charge (2 nains et leur équipement). Les surcharges se traduisent par des dommages, 1 point par 10 kg en trop.
Destruction : Si le ballon est encore attaché, le vaisseau bascule violemment sur le côté — tout se passe comme à la page 106 en cas de rupture des cordes A et C (aile droite) ou des cordes B et D (aile gauche). Si le ballon n'est plus là, le *Faucon de Cuir* s'écrase — voir "Plongeon" (p. ci-dessous).

Moteur

Résistance : 3
Dommages : 115
Réparation : Tout PJ compétent en *Technologie* a droit à un test d'Int pour réparer 1 point de dommage par minute.
Destruction : Le moteur n'est plus réparable. Passez à "Adieu, Moulin" (p. 109).

Gouvernail

Résistance : 4
Dommages : 110
Réparation : Tout PJ compétent en *Travail du Bois* et outillé a droit à un test de F pour réparer 1 point de dommage par minute.



Destruction : Le vaisseau ne peut plus être dirigé qu'en jouant sur l'orientation des ailes et de l'hélice. Modificateur de -40 pour tous les jets de pilotage.

Figure de Proue

Résistance : 4
Dommages : 10
Réparation : Impossible.
Destruction : La figure de proue se détache. Tous ceux qui sont à bord sont soumis à un test de Cl. Ceux qui le ratent sont démoralisés au point de subir un modificateur de -5 à tous leurs jets ultérieurs.

Plongeon

Pendant toute cette scène, un échec se traduit le plus communément par un plongeon vers la mort. C'est ce qui se produit quand le *Faucon de Cuir* bascule soudainement et envoie les personnages par-dessus bord ou tout simplement quand il s'écrase au sol. Dans un cas comme dans l'autre, l'altitude est trop importante pour les jets de chute habituels. Il est cependant probable que le personnage accordé au Cristal de l'Air survive grâce à sa capacité de *Vol* illimitée.

Quand tous ses compagnons sont morts, ce personnage se retrouve accordé aux trois autres Cristaux, et il lui revient d'imaginer une autre manière de jeter les pierres dans le trou qui perce le ciel. Quant aux autres joueurs, ils peuvent créer d'autres personnages avec le nombre total de points d'expérience accumulés par leur défunt personnage. Exigez qu'ils créent des individus dont l'intervention, à ce dernier stade de la saga des Pierres du Destin, est plausible. Vous trouverez des idées sur ce sujet au chapitre suivant "Désastres et Conséquences", p. 121.

Quand ces nouveaux personnages se sont joints au survivant de la première équipe, les Cristaux s'accordent d'emblée à eux. Incitez vos joueurs à trouver une nouvelle solution au problème et de votre côté, concevez des obstacles suffisamment intéressants pour que la saga des Pierres du Destin connaisse une nouvelle escalade dramatique.

Format des Événements

La description de tous les événements respecte le format suivant :
- **Menace :** Le problème qui se pose aux aventuriers.
- **Solution :** La solution la plus simple au problème. Ce n'est pas forcément la seule. Si les joueurs en conçoivent une autre qui semble raisonnable, déterminez les modificateurs des tests nécessaires et laissez-les essayer.
- **Échec :** Ce qui se passe si les personnages n'arrivent pas à résoudre le problème. Cette rubrique renvoie souvent à l'encadré intitulé "Plongeon", ci-contre.

Si ce final vous semble terriblement mortel, c'est qu'il l'est. Les PJ se sont lancés dans une entreprise moralement discutable et fantastiquement stupide, une tentative désespérée pour réparer les conséquences chaotiques de leur avidité et de leur ignorance. En résumé, la seule chose qui les sépare de la mort grotesque qu'ils méritent amplement, c'est votre bonne volonté, soutenue par quelques Points de Destin. Qu'ils les dépensent sans compter, c'est la moindre des choses.

Pilotage du *Faucon de Cuir*

Dans l'expérience des PJ, ce qui se rapproche le plus du pilotage du *Faucon de Cuir* est sans doute le pilotage d'un bâtiment fluvial ou maritime. Mais même s'ils ont de la pratique dans ces domaines, piloter l'aéronef revient à faire galoper un pur-sang en se servant des connaissances acquises en dirigeant un éléphant ou plutôt, un vieil éléphant arthritique plutôt.

Piloter le vaisseau reste cependant relativement simple la plupart du temps. Seules les manœuvres précipitées sont sujettes à des tests d'**I**. Tous les tests de pilotage du vaisseau se font à -35, mais ceux qui ont suivi les carrières énumérées dans l'encart suivant obtiennent les bonus indiqués :

Carrière	**Actuelle**	**Précédente**
Batelier	+15%	+10%
Engingneur	+5%	+3%
Combattant Embarqué	+5%	+3%
Officier en Second	+20%	+12%
Pilote	+30%	+25%
Matelot	+15%	+10%
Capitaine de Navire	+25%	+15%
Autres facteurs		
Vertige	-30%	

Y a-t-il un Pilote à Bord ?

Quand les descriptions qui suivent font référence au "pilote", il faut lire Grandin Parle-à-l'Air ou un de ses collègues engingneurs qui ont déjà piloté le *Faucon de Cuir*. Certains événements se déroulent différemment s'il y a un pilote à bord.



Décollage

Alors même qu'ils s'apprêtent à décoller, les PJ sentent le vent gagner en force, comme s'il se préparait à les accueillir.

Il suffit, pour décoller, de larguer les amarres qui retiennent le vaisseau au sol. Le *Faucon de Cuir* s'élève alors comme s'il n'était rien d'autre qu'un gros ballon alourdi par une nacelle encombrante. Une fois le ballon à une trentaine de mètres d'altitude, le moteur doit être mis en marche sous peine de voir le vaisseau happé par les vents de Tzeentch et bousculé sur des kilomètres jusqu'à ce qu'il s'écrase sur un flanc de montagne. (Si les PJ ont été assez stupides pour que cela se produise, passez à "Plongeon" page précédente.)

S'il n'y a pas de pilote à bord, un test d'**Int** ou de *Technologie* doit être réussi pour comprendre quand démarrer le moteur. Une seconde réussite est nécessaire pour comprendre comment le démarrer. (Le *Faucon de Cuir* est propulsé par une machine à vapeur ; le démarrage du moteur suppose d'amorcer des pompes, ajuster divers robinets et allumer la petite chaudière ; il faut ensuite surveiller un indicateur pendant 1D3+3 minutes, le temps que la pression s'établisse.

La chaudière doit normalement être allumée avant le décollage pour éviter la dérive du *Faucon de Cuir* lors de la mise en pression du moteur. Si cela se produit, terrorisez vos joueurs avec des jets de dés frénétiques et des descriptions d'arbres et de sommets de collines qui effleurent le vaisseau sans qu'il soit encore question de l'endommager. (Les occasions ne manqueront pas par la suite.)

Une fois le moteur lancé, il produit le vigoureux vrombissement que les aventuriers connaissent déjà et le vaisseau se met à progresser lentement, laissant derrière lui un mince sillage de fumée et de vapeur rapidement dispersé par le vent. S'il y a un pilote à bord, c'est lui qui prend la barre à l'arrière du *Faucon de Cuir*. C'est une grosse roue de bois, semblable à la barre d'un galion. **[[Voir la couverture ; même chose pour les cordes.]]**

Vents Violents

Après quelques minutes dans les airs, il apparaît clairement que le vaisseau se dirige vers les nuages noirs marquant les abords de la tempête qui gagne en force dans le ciel. De grosses gouttes s'écrasent sur le vaisseau, une pluie sale et visqueuse à l'odeur de terre pourrie et brûlée. Le vent se renforce, secouant le ballon. Les cordes qui le retiennent vibrent et claquent sinistrement.

Menace : S'il y a un pilote à bord, il hurle aux aventuriers d'assurer l'amarrage du ballon. Sinon, celui qui a le meilleur résultat à un test d'**Int** comprend que si les cordes ne restent pas bien tendues, elles risquent de se détacher ou d'endommager le ballon. (Si tous les personnages ratent leur test, celui qui obtient le meilleur résultat comprend tout de même ce qui se passe, mais les points d'expérience distribués aux PJ en fin de séance seront réduits de 5 unités.)

Solution : Les personnages doivent agripper les quatre cordes principales et les maintenir en place. Deux PJ peuvent assurer une même corde ; ils ont tous les deux droit à un test de **F**. Pour assurer l'arrimage du ballon, il faut que quatre personnages au moins obtiennent des réussites consécutives d'**I** et de **F** (modificateur +30). Le test d'**I** permet d'agripper une corde qui se met à vibrer dangereusement ; le test de **F**, de la retendre et de stabiliser le ballon.

Avant que les joueurs lancent les dés, relevez la position relative des aventuriers. Le diagramme montre les quatre endroits où les cordes menacent de se détacher. Cela peut devenir important si

certains réussissent leurs tests et d'autres pas, comme nous allons le voir.

Échec : Les conséquences d'un ou plusieurs échecs dépendent du nombre d'individus concernés et de leur positionnement. Pour chaque personnage qui rate son jet de **F**, lancez 1D6. Si le résultat est inférieur à sa marge d'échec, la corde se détache.

Une corde détachée : L'extrémité de la corde emportée par le vent s'éloigne du vaisseau. La corde peut être rattachée (voir "Destruction du *Faucon de Cuir*" p. 103).

Deux cordes détachées : Considérez le *Faucon de Cuir* comme un mince rectangle. On appelle A le coin gauche supérieur, B le coin droit supérieur, C le coin gauche inférieur et D le coin droit inférieur.

Si les cordes A et D ou les cordes B et C lâchent : Le ballon s'élève brutalement mais reste amarré. Si au moins une des cordes manquantes n'est pas rattachée, une des deux dernières lâche en 1D6+4 rounds — voir plus loin pour les conséquences. Si les cordes sont remises en place, passez à l'événement suivant "Démons Volants" p. 108.

Si les cordes A et C ou les cordes B et D lâchent : Les cordes bâbord (ou tribord) ne retiennent plus le *Faucon de Cuir* qui se retrouve suspendu aux deux autres cordes, perpendiculairement au sol. Les personnages qui ratent un test d'**I** passent par-dessus bord et s'écrasent au sol. Voir l'encadré intitulé "Plongeon" p. 104.

Les personnages qui réussissent leur test d'**I** trouvent une prise sur le *Faucon de Cuir* renversé. Ils sont cependant probablement condamnés. Maintenir leur prise nécessite chaque round une réussite de **F**. Le malus à ce test s'accroît de -10 par round jusqu'à un maximum de -60. Les personnages qui ratent leur jet tombent et meurent. Passez à "Plongeon" p. 104 quand le dernier PJ passe par-dessus bord.

Ceux qui cherchent à s'attacher quelque part doivent réussir un test de **Dex** (à +15) pour réaliser des nœuds sûrs. Ils n'ont alors plus à faire de tests de **F** pour éviter la chute. S'ils ratent leur jet de **Dex**, ils tombent à nouveau mais une autre réussite d'**I** leur permet encore une fois de trouver une prise. Un échec d'**I** se traduit bien sûr par une chute mortelle.

C'est peu probable mais il se peut que des personnages ayant réussi à se raccrocher à quelque élément du *Faucon de Cuir* se débrouillent par magie, génie ou autre capacité extraordinaire pour redresser le vaisseau et la situation. S'ils arrivent à remettre le *Faucon de Cuir* d'aplomb, passez à l'événement "À Plat" (page suivante) puis, si tout se passe bien, à "Démons Volants" (p. 108).

Il est plus probable que ces personnages accrochés au *Faucon de Cuir* réussissent à s'encorder de manière durable sans rien pouvoir faire pour empêcher le vaisseau renversé de dériver sans contrôle au-dessus des sommets de la chaîne du Yetzin. Le ballon se dégonfle lentement et perd de l'altitude d'heure en heure. Il finit par se poser mollement à flanc de montagne quelques heures après la tombée du jour. Les PJ sont perdus dans la nuit et en mal de ravitaillement — tout ce qui était sur le vaisseau s'est volatilisé des heures plus tôt. Le *Faucon de Cuir* et son ballon sont endommagés mais réparables ; il n'est en revanche pas possible de regonfler le ballon et donc de redécoller. Un engingneur compétent pourrait pourtant, avant que la tempête n'éclate et ne détruise le Vieux Monde, récupérer le moteur et bricoler un vaisseau plus petit qui pourrait être soulevé par le ballon à moitié dégonflé. Si vous devez jouer le final dans ces conditions, revoyez l'ordre des



événements aériens, réduisez les dangers et comblez les lacunes qui risquent d'apparaître du fait de vos propres inventions. Vous y arriverez ; n'en doutez pas.

Ou, si vous êtes d'humeur arrangeante, mettez en scène un atterrissage contrôlé par les forces de la Confrérie du Souvenir. Quelques tests difficiles mais pas impossibles permettront aux PJ de convaincre les Frères que jeter les Cristaux dans la Fissure est la solution aux problèmes de tous. Les PJ peuvent aussi maîtriser les Frères s'ils se montrent insensibles à leurs arguments et les plus petits tenter leur chance aux commandes d'un gyrocoptère.

Trois cordes détachées : Le *Faucon de Cuir* se renverse mais la poupe (et le moteur) pointe vers le bas. Privé de la portance des ailes et entraîné par le poids du moteur, il fonce vers le sol comme un fer à repasser. Tout le monde doit immédiatement réussir un test d'**I** pour agripper quelque chose et ne pas passer par-dessus bord. Si personne ne coupe la dernière corde, le vaisseau finit par s'écraser au sol — voir l'encadré "Plongeon" p. 104. Si quelqu'un coupe la corde dans les quatre premiers rounds de la chute, le *Faucon de Cuir* se redresse un peu pour s'engager dans une spirale qui l'entraîne malheureusement encore vers le crash. Le pilote doit réussir un jet de **Dex** à -20 (pas de malus pour ceux qui ont la compétence *Technologie* ou une compétence de pilotage quelconque) pour rétablir l'assiette du vaisseau. Dans ce cas, le *Faucon de Cuir* se remet à l'horizontale, frôle la cime des arbres et finit par reprendre de l'altitude — passez à l'événement suivant. En cas d'échec, le vaisseau s'écrase dans la forêt ; voir "Plongeon" (p. 104).

Quatre cordes détachées : Le ballon est emporté au loin, mais le *Faucon de Cuir* conserve son altitude et son assiette ; c'est maintenant un authentique avion. Passez à "Adieu, Ballon" puis à "Démons Volants" (page suivante).

Si personne ne pense à s'occuper des cordes : Même chose que pour quatre cordes détachées.

Adieu Ballon

Menace : Le ballon est détruit ou largué et les pilotes (ou les PJ) en sont réduits à forcer le moteur en espérant qu'il va compenser la perte de portance. Si rien n'est fait, le *Faucon de Cuir* commence à perdre de l'altitude.

Solution :
S'il y a un pilote à bord : Le vaisseau entame un piqué inquiétant. Tous les PJ doivent réussir un test d'**I** s'ils ne veulent pas se retrouver les quatre fers en l'air. Cette chute est sans effet sur la suite de l'aventure mais c'est une occasion pour ceux qui ont gardé l'équilibre de se moquer de ceux qui ont eu moins de chance.

S'il n'y a pas de pilote à bord : Tout personnage qui réussi un test d'**Int** (à -30 s'il n'est pas compétent en *Technologie*) comprend que le vaisseau doit absolument gagner de la portance et donc de la vitesse. Les autres tests concernant cet événement se font à +15 si les PJ prennent immédiatement les choses en main. Il faut encore réussir un nouveau test d'**Int** (toujours à -30 hors compétence *Technologie*) pour forcer le moteur. Cette dernière réussite doit être obtenue en moins de 3 rounds.

Note : Seuls les personnages situés à proximité immédiate du moteur peuvent réaliser ce réglage à la hausse, ce qui limite leur nombre à deux (sauf s'ils tous nains ou halfelings, ce qui leur permet d'être trois). Ils peuvent échanger leur place avec d'autres plus éloignés entre chaque round.

Échec : Si le moteur n'est pas suffisamment poussé dans la minute qui suit, le vaisseau perd de la vitesse et de l'altitude. Le moteur finit par caler et le crash ne peut plus être évité. Voir l'encadré "Plongeon" (p. 104).

À plat

Par des moyens extraordinaires, les PJ réussissent à remettre leur vaisseau d'aplomb alors qu'il pendait misérablement, une aile en haut, une aile en bas.

Menace : A priori, le ballon n'est plus là et le moteur doit être ajusté pour rétablir la portance.

Solution :
S'il y a un pilote à bord : Le pilote fonce vers le moteur en hurlant au désastre imminent : "On a perdu trop d'altitude ! Je n'y arriverai jamais à temps !" Décrivez son activité frénétique, les manettes et leviers qu'il bascule, les robinets qu'il ferme et enfin la série de coups de pied désespérés censés encourager la chaudière. Jetez un dé et prenez l'air surpris. Décrivez ensuite son soulagement stupéfait quand le moteur accroît sa poussée et stabilise le vaisseau qui interrompt son plongeon. Passez à "Adieu Ballon" ci-dessus et si les PJ s'en sortent, continuez par "Démons Volants" page suivante.

S'il n'y a pas de pilote à bord : Un personnage doit réussir un test d'**Int** (à -30) pour comprendre quels leviers, robinets ou manettes doivent être actionnés afin de forcer le moteur. Le test se fait à +20 pour les personnages compétents en *Technologie*. Il est indispensable que cette réussite soit obtenue en moins de 3 rounds ou l'événement se conclura par les conséquences citées en Échec. Seuls les personnages situés à proximité immédiate du moteur peuvent réaliser ce réglage à la hausse, ce qui limite leur nombre à deux (sauf s'ils sont tous nains ou halfelings, ce qui leur permet d'être trois). Ils peuvent échanger leur place avec d'autres plus éloignés entre chaque round.

Échec : Le vaisseau glisse vers le sol tel une feuille morte. Comme il a repris une assiette à peu près correcte, sa vitesse verticale reste relativement modérée. Cela ne l'empêche pas de frapper le sol avec une violence mortelle pour tous ceux qui sont à bord — excepté bien sûr ceux qui dépensent 1 Point de Destin. Rappelons que le personnage accordé au Cristal d'Air peut survivre au crash en utilisant sa capacité de *Vol*.

Le vaisseau est, en revanche, réduit en miettes et les survivants éventuels vont devoir trouver un autre moyen de convoyer les cristaux vers la fissure entropique. Voir l'encadré "Plongeon" p. 104.

Passager Clandestin

Cet événement ne se produit que si Slurk s'est vu refuser l'accès au vaisseau.

Le personnage doté de la meilleure **I** entend des bruits sourds sous ses pieds. S'il y a un pilote à bord, lui aussi entend ces bruits et crie, "Il y a quelque chose qui bouge dans la quille ! Elle est creuse !"

Ceux qui se penchent par-dessus le bastingage voient Slurk émerger d'un trou dans le grand aileron qui court sous le *Faucon de Cuir*. Il sourit, les salue de la main et leur crie "Je savais bien que vous pas vouloir vraiment m'empêcher de venir !"

Menace : Cet événement est une diversion et le prélude à d'autres événements ; il ne constitue pas un danger en soi. Si un

personnage furieux essaye alors de tuer Slurk, passez immédiatement à "Démons Volants" ; les PJ s'y trouveront aux prises avec une opposition autrement plus dangereuse que le pauvre Slurk.

Solution : Si les aventuriers tiennent encore à exécuter Slurk après s'être débarrassés des démons, ne faites rien pour les en empêcher. En revanche, tirez à fond sur la corde pathétique et soulignez sans vergogne la cruauté de ces individus capables de tuer une créature qui les traite avec une adoration béate.

Échec : Inapplicable.

Démons Volants

Menace : Des démons volants, appelés Disques de Tzeentch, attaquent le *Faucon de Cuir* et ses passagers. Les Disques de Tzeentch sont décrits p. 131.

Solution : La meilleure manière de se débarrasser des Disques de Tzeentch est de les attaquer avec des jets de feu. Les personnages accordés aux cristaux disposent d'armes à distance efficaces grâce à *Éclair de Feu*, *Projection de Sable*, *Lame de Vent* et *Dards de Glace*. (Si le *Faucon de Cuir* est toujours suspendu à son ballon quand l'utilisateur du Cristal de Feu utilise un de ses pouvoirs, passez immédiatement à "Oh ! L'Humanité" ci-dessous.) Les cristaux offrent d'autres moyens de frapper à distance mais ils ne sont pas aussi librement accessibles. Tous les pouvoirs cités sont particulièrement efficaces si le démon est touché à l'aile.

Un seul Disque apparaît tout d'abord. Son piqué vers le *Faucon de Cuir* s'accompagne d'un hululement suraigu. Ceux qui réussissent un test d'**Int** (à -20, ou +20 s'ils ont *Connaissance des Démons*) savent que ce cri est un signal adressé aux autres démons, un hallali.

Les Disques de Tzeentch sont très rapides; ils appartiennent à la catégorie des créatures volantes appelées "Piqueur" (WJRF, P. 76). Leur vitesse horizontale maximale est de 32 mètres par round et les aventuriers n'ont que 3 rounds pour les abattre avant qu'ils soient sur le *Faucon de Cuir*.

Si les joueurs y pensent, leurs personnages peuvent se débarrasser du premier Disque par la méthode qui suit. Le ballon doit d'abord être largué en réussissant les tests décrit sous "Largage" (p. 110) juste au moment où le Disque fonce vers sa cible. Il faut ensuite le toucher avec un *Éclair de Feu* ou un autre pouvoir du Cristal de Feu (avec *Éclair de Feu*, le test de **CT** requis se fait à +25 pour tenir compte de la taille de la cible). Le ballon explose alors en une énorme boule de feu qui inflige automatiquement un coup critique au Disque. Celui-ci est pulvérisé et une partie de ses débris fumants tombent en pluie sur le pont du *Faucon de Cuir*.

Une fois le Disque tué — peu importe la méthode — passez à "Largage" p. 110.

Échec : Si le Disque survit aux jets de feu, il disparaît au-dessus du ballon, hors de vue des personnages, et se met à le taillader. Les PJ entendent le cuir se déchirer. S'ils avaient prévu de se débarrasser du ballon, le moment semble parfait. Le démon va infliger en 3 rounds les dommages nécessaires pour faire se dégonfler le ballon. Celui-ci envahit alors le pont de ses replis en 2 rounds. Combinez ces éléments avec l'événement conditionnel "Pris dans la Toile" ci-contre. Si vos PJ s'en sont un peu trop bien sortis jusque-là, offrez-leur aussi "Empêtrés" page suivante en guise de distraction.

Une fois le ballon détruit ou largué, le Disque attaque les PJ présents sur le pont en piqué tous les 3 rounds. S'il se trouve immobilisé sur le pont du vaisseau, il attaque encore avec ses dents tout autour de lui, mais il est incapable de bouger, de se redresser ou de s'envoler.



Oh, L'Humanité

Menace : Un personnage utilise un sort ou un effet magique basé sur le feu, un pouvoir du Cristal de Feu, par exemple, alors que le ballon est toujours gonflé et arrimé au *Faucon de Cuir*. Une explosion risque de s'ensuivre.

Solution : Alors que le personnage est sur le point d'utiliser son pouvoir, accordez à ses compagnons un test d'**Int**. La réussite indique qu'ils réalisent que le ballon va exploser. Ils ont alors droit à des tests d'**I** pour détourner à temps le bras de l'imprudent incendiaire.

Échec : Le ballon explose. Tous les occupants et chaque partie du vaisseau reçoivent 1D10 points de blessures de Force 8. Il se peut que vous ayez à passer à "Plongeon" p. 104.

Pris dans la Toile

Le ballon se dégonfle et s'écroule sur le pont du *Faucon de Cuir*, et sur les aventuriers.

Menace : Le ballon s'est probablement dégonflé parce que le *Faucon de Cuir* est attaqué. Les personnages immobilisés sous la toile ne peuvent plus combattre les assaillants.

Solution : Pour se libérer des replis du ballon dégonflé, un personnage peut ramper dessous (réussite de **I** et **F** dans le même round) ou se tailler une voie de sortie avec une dague ou un couteau de poche. Cette dernière méthode demande d'infliger 4 points de blessure à la toile de Résistance 2. Une épée ne fait pas l'affaire, à moins que le personnage ne la garde toujours parfaitement aiguisée.

Une fois libéré, ce personnage peut aider ses camarades et faire les tests de **F** requis avec un modificateur de +25. Divers

pouvoirs magiques résoudront aussi le problème mais les effets secondaires nuisibles ne sont pas exclus. Une *Boule de Feu* lancée sous la couche de cuir y perce un trou largement suffisant pour un homme, mais les autres prisonniers sont alors livrés aux flammes. Le ballon lui-même s'embrase et ce feu doit être rapidement étouffé (avec un sort d'*Extinction*, par exemple, ou un des pouvoirs des cristaux) avant qu'il ne gagne le reste du *Faucon de Cuir*. Plusieurs autres pouvoirs de feu sont aussi susceptibles d'enflammer le ballon dégonflé. Le pouvoir *Glaciation* du Cristal d'Air permet de congeler l'étendue de cuir afin de la briser comme une gigantesque assiette, mais ce procédé inflige des dommages à tous ceux qui sont présents dans la zone d'effets.

Une fois tout le monde extrait des replis du ballon, passez à "Empêtrés", l'événement suivant.

Échec : Tant qu'ils sont sous la toile, les personnages ne peuvent pas rendre les coups. Leurs assaillants bénéficient, en revanche, d'un bonus de +30 % à leurs tests de **CC** et **CT**.

Empêtrés

Menace : Maintenant que les personnages sont libérés du ballon dégonflé, les pans de cuir déchirés battent le pont sous l'effet du vent qui les pousse vers les pales de l'hélice. Si les PJ ne font rien, l'hélice va finir par être bloquée, ce qui détruira le moteur puis le vaisseau par la même occasion.

Si un joueur annonce que son personnage prend soin d'écarter les pans de cuir qui menacent le moteur, considérez le problème comme réglé et passez à "Adieu Ballon".

Sinon, un coup de vent pousse certains pans du ballon dans les pales de l'hélice. Le moteur ralentit brutalement et reçoit 1D6 points de dommages par round jusqu'à ce qu'il s'arrête dans un grincement effroyable. Le vaisseau plonge alors vers le sol.

Solution : Le ballon doit être désengagé de l'hélice. Pour cela, il faut réussir un test de **F** (à -20). Les PJ compétents en *Technologie* sont capables d'utiliser leur force à meilleur escient et bénéficient au contraire d'un bonus de +20. En cas d'échec critique, les pans de cuir ligotent l'hélice plus fermement encore et le moteur reçoit 1D6 points de dommages supplémentaires. Ceux qui tirent de concert peuvent additionner leur Force pour le test mais seuls deux d'entre eux peuvent se positionner suffisamment près du moteur — ou trois nains ou halfelings. Les personnages peuvent échanger leur place entre chaque round.

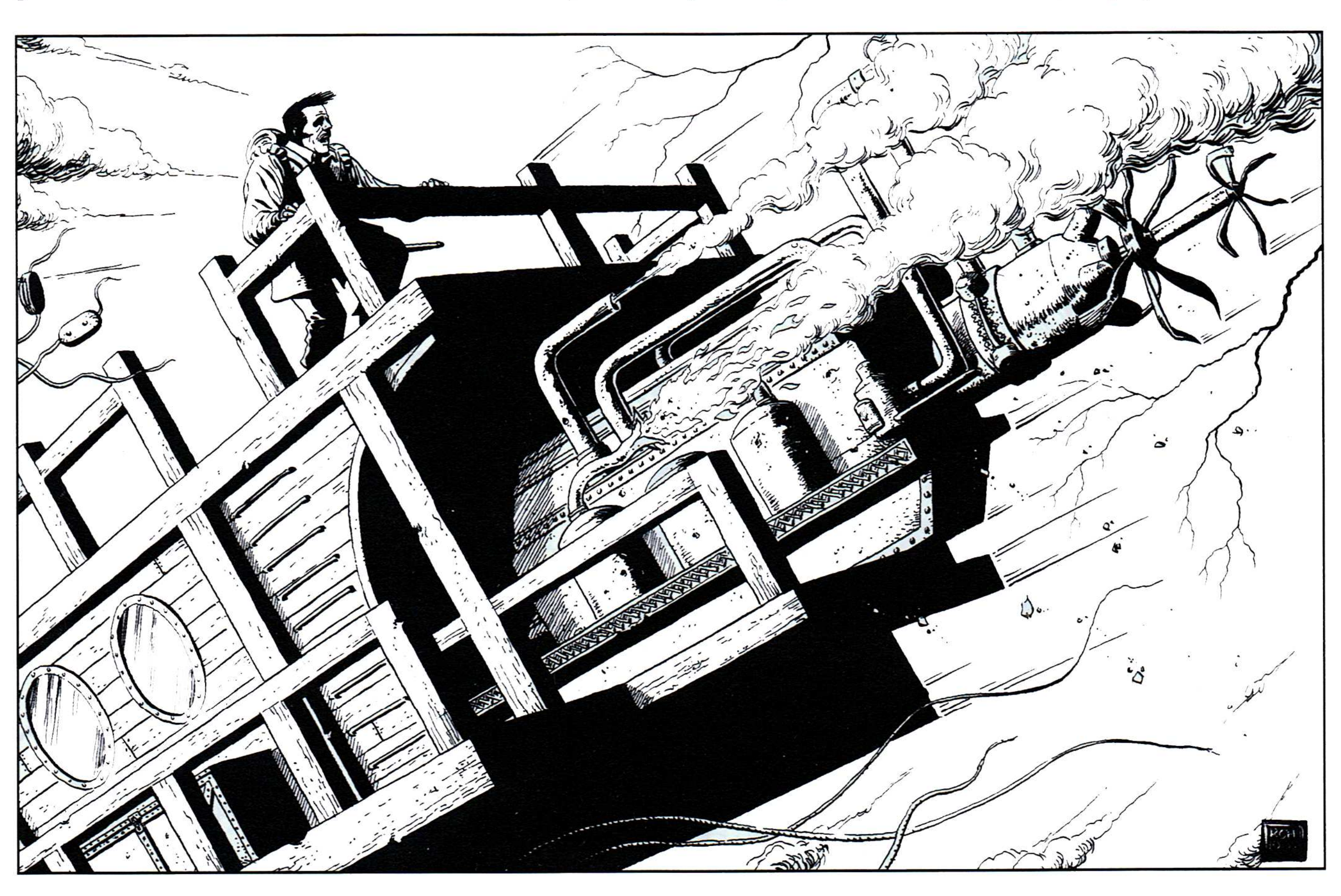
Échec : Passez à l'événement "Adieu, Moulin".

Adieu, Moulin

Menace : Le moteur du *Faucon de Cuir* est hors d'usage ou perdu. Dans les deux cas, la perte de portance se traduit par une descente en vol plané vers le sol.

Le pont du vaisseau s'incline dangereusement, mais les personnages devraient maintenant y être habitués. Ils se sont peut-être déjà encordés et, dans le cas contraire, ils ont droit à un bonus de +25 à leur test d'**I** pour éviter de perdre pied. S'ils ratent ce jet, ils tombent et doivent réussir un test de **F** à +10 pour se rattraper au bastingage ; avec un nouvel échec, ils tombent en chute libre vers le sol.

Solution : Les PJ peuvent improviser un nouveau moyen de propulsion mais ils doivent réagir très vite. (Le sort *Rafale de Vent* fait par exemple l'affaire et dure aussi longtemps que le magicien se



concentre.) En l'absence d'inspiration, le vaisseau accentue son piqué vers le sol. Si l'homme de barre réussit deux tests de pilotage d'affilé (voir p. 105), il atterrit en catastrophe : tout le monde à bord subit 1D6 points de blessures et le *Faucon de Cuir* est réduit en miettes. Passez au chapitre suivant "Désastres et Conséquences" (p. 121).

Échec : Si le pilote rate un des deux jets, le *Faucon de Cuir* s'écrase dans la forêt. Ceux qui n'ont pas de Points de Destin ou oublient de les utiliser meurent sur le coup. Passez à "Plongeon" (p. 104) pour les horribles détails.

Largage

Menace : La flotte de gyrocoptères de la Confrérie du Souvenir patrouille dans la zone des Principautés Frontalières sous la fissure, au cas où des agents de Tzeentch voudraient y conduire d'abominables rituels ou accélérer le développement de la tempête. Quand ils repèrent le *Faucon de Cuir*, les Frères décident de ne pas prendre de risques et de le pulvériser.

Accordez un test d'**I** à tous les PJ aux aguets. Ceux qui le réussissent discernent plusieurs points noirs qui rasent les montagnes au sud. Ils sont à des kilomètres du *Faucon de Cuir* mais se rapprochent relativement vite. Ceux qui obtiennent une marge de 20 ou mieux identifient les nouveaux arrivants, des gyrocoptères nains. Leur vol en rase-mottes ne permet guère de les compter mais il y en a au moins six.

Si le ballon est toujours en place : Les personnages comprennent que le *Faucon de Cuir* sera rapidement rattrapé à son allure actuelle. Le ballon doit être largué. S'il y a un pilote à bord, il fait la suggestion. Sinon, n'importe quel personnage ayant parlé avec Grandin du *Faucon de Cuir* se rappelle que l'Engingneur se plaignait que le ballon limite la vitesse du vaisseau.

Solution : Quatre personnes doivent collaborer pour libérer le ballon. Chacune doit réussir un test de **Dex** (modificateur de +25) pour le relâcher de concert avec les autres afin qu'il s'élève sans s'approcher du moteur où il risquerait de se prendre dans l'hélice. En l'absence de pilote, un PJ doit réussir un test d'**Int** pour forcer le moteur qui doit maintenant compenser la portance qu'apportait le ballon. Les personnages compétents en *Technologie* ont un bonus de +20. L'un d'eux au moins doit réussir ce test dans les 3 rounds. Si plusieurs PJ font la tentative dans le même round, appliquez un modificateur de -10 par mécanicien empressé. Seuls deux individus de taille humaine ou trois de taille naine peuvent s'approcher suffisamment pour effectuer les réglages nécessaires.



Échec : Si le ballon se prend dans l'hélice, passez à "Empêtrés" p. 109.

S'il n'y a pas de pilote à bord et que les personnages ne réussissent pas à régler correctement le moteur, il s'emballe et coule une bielle. Accordez à l'un d'eux une tentative de réparation (test de *Technologie*) ; en cas d'échec passez à "Adieu, Moulin" p. 109.

Adieu, Tête de Vautour

Cette scène ne se produit que si Slurk est à bord du *Faucon de Cuir*.

Menace : Les têtes de Slurk, pinson et vautour, entrent en conflit pour la dernière fois. Vautour hurle que Slurk a profané les voies de Tzeentch et verrouille son bec sur la gorge de pinson. Slurk roule et se débat sur le pont tandis que ses têtes essaient de s'entretuer. Pinson se défend de son mieux et gémit qu'il y a plus important que les voies de Tzeentch.

Solution : Tous les témoins peuvent intervenir. Une réussite d'**I** permet d'agripper la tête de vautour. Une réussite de **F** suffit à maintenir la prise ; en cas d'échec, vautour se libère et son bec se referme sur la gorge de pinson. Si personne ne réussit à maîtriser la tête de vautour (à supposer qu'il y ait une tentative en ce sens), Slurk saisit sa dague et se décapite de sa moitié vautour. Il s'effondre sur le pont et des flots de sang s'écoulent de la blessure sifflante. La tête de vautour se tortille sur le pont comme un poisson hors de l'eau, maudissant Slurk et les aventuriers : "Vous mourrez ! Vous êtes condamnés ! Tzeentch triomphera !" Elle répète encore et encore ces paroles jusqu'à ce que quelqu'un la réduise au silence. Tous les personnages sont alors soumis à un test de *terreur*.

La moindre réussite de **CC** achève la tête de vautour. Un personnage peut aussi la faire voler par-dessus bord d'un coup de pied (là encore réussite de **CC**).

Si les PJ s'intéressent à l'état de Slurk, ils constatent qu'il est non seulement vivant mais conscient. Il s'étrangle à moitié avec son propre sang mais réussit à dire, "Moi faire ça pour vous. Moi savoir que vous pas au service de Tzeentch mais moi suivre vous quand même — "Sa tête retombe et il sombre dans l'inconscience. Indiquez aux aventuriers qu'il semble avoir son compte.

Échec : Comme dans le cas d'un test de *terreur* normal.

Démons Volants II

Les serviteurs de Tzeentch reviennent à la charge.

Menace : Voir Démons Volants (p. 108). Cette fois les assaillants sont deux Disques de Tzeentch (p. 131) et un Héritier du Changement (voir p. 131) monté sur l'un d'eux. Ils balaient le pont pour tenter d'éventrer les personnages ou de les pousser par-dessus bord.

Les Disques attaquent tout ce qui se présente mais si un PJ utilise les pouvoirs des cristaux, il devient la cible privilégiée de l'Héritier de Tzeentch. Les jeteurs de sorts sont sa seconde priorité. Si l'Héritier tombe de sa monture, le Disque continue à attaquer de lui-même.

Solution : Voir Démons Volants. À moins que le ballon ne soit encore en place pour on ne sait quelle raison, les personnages ne peuvent plus l'utiliser comme une bombe anti-démons.

Échec : Si certains personnages survivent, le final continue avec "Problème de Moulin" ci-après. Si les démons l'emportent, passez à "Désastres et Conséquences" (p. 121).



Problème de Moulin

Menace : Tandis que le vaisseau file à une vitesse encore jamais atteinte, le moteur se met à vibrer et à hoqueter. Un des nains de Grandin remarque que les attaches du moteur sont en train de lâcher et alerte tout l'équipage. Si Slurk est le seul PNJ à bord, les PJ ont droit à un test d'**I** pour repérer le problème

Solution : Un aventurier doit escalader la queue du vaisseau et resserrer avec une clef les boulons branlants : une réussite de **F** est nécessaire. En cas d'échec, le moteur se détache et tombe ; passez à "Adieu, Moulin" p. 109. Il est possible d'intimider un PNJ pour qu'il se charge du travail mais en cas d'échec du test, il lâche prise et chute vers la mort.

En l'absence de pilote, Il faut trouver la boîte à outils du bord et fouiller dedans pour découvrir la clef adéquate. Pendant ce temps, décrivez les boulons qui tremblent et s'écartent lentement du bois. Le moteur en profite pour s'incliner légèrement sur son axe, ce qui altère le cap du *Faucon de Cuir*

Échec : Passez immédiatement à "Adieu, Moulin" p. 109.

À l'Approche de la Fissure

Le ciel s'assombrit. Le vent change de direction et pousse maintenant le *Faucon de Cuir* vers son but. Les personnages ne sont pas encore assez près de la fissure pour la voir mais son influence ne fait plus aucun doute.

Menace : Le vaisseau accélère, vibre et cliquète. Un peu partout, des clous commencent à ressortir des planches et certains accessoires tremblent et menacent de se détacher.



La vérité éclate tout autour de vous, omniprésente, comme un déluge ! Le monde touche à sa fin — à cause de vous, de votre désir avide des Pierres du Destin. Pendant tout ce temps, l'ennemi que vous auriez dû combattre, c'était vous-même !

À la fin de cette vision, le personnage est soumis à un test de *terreur*.

Tir (Giuseppi Tollucci)

Cette chose devant vous, le trou dans le ciel, c'est ce que vous aviez vu dans votre vision, celle que vous avez eue quand les Cristaux se sont assemblés pour la première fois. Mais dans cette vision, ce n'était qu'un petit trou dans le ciel, une piqûre d'épingle, quelque chose de difficile à viser quand viendrait le temps d'y jeter les Cristaux. Le véritable trou dans le ciel est bien plus grand ; y jeter les Cristaux ne présentera pas le moindre problème dès que vous serez assez près. Il n'y a aucune inquiétude à avoir. Sauver le monde des ravages du Chaos ne sera qu'une formalité.

Mais votre bras de lancer est en train de muter ! Il devient une tumeur gigantesque, une tumeur comme celle qu'ils appréciaient tant à F'thaktoi B'kah ! Elle a des yeux et une bouche et elle se retourne contre vous. Elle ne va pas vous laisser jeter les cristaux dans la fissure. Elle vous tuera plutôt — à moins que vous ne lui régliez son compte le premier !

À la fin de cette vision, le personnage est soumis à un test d'**Int** suivi d'un test de **FM**. Le premier détermine à quel point il réalise que c'est juste une hallucination et que son bras n'est pas vraiment en train de muter. Le second indique s'il parvient à ignorer ce que lui intiment ses sens. La marge du test d'**Int**, négative (en cas d'échec) ou positive (réussite), sert de modificateur au test de **FM**.

Blessures (Anders Gruber)

Vous saignez à nouveau. Le ciel saigne lui aussi. Ce trou là-bas, cette noirceur, c'est le sang du ciel. Le ciel se meurt. Et bientôt il transmettra sa blessure, tel un bubon de peste, à la terre. Vous aussi vous êtes infecté. Vous ouvrez votre tunique. Sur votre poitrine, une flétrissure noire palpite, une marque exactement semblable à la blessure du ciel. Vous allez la transmettre aux autres si vous ne faites rien. Si vous ne l'excisez pas tout de suite de votre chair.

À la fin de cette vision, le personnage est soumis aux mêmes tests d'**Int** et **FM** que précédemment. Là encore la marge du premier vient modifier le second.

Autres Cas

Devant vos yeux, des images se succèdent par flash. Des images de violences et de destruction. Votre village natal en flammes. Vos parents, empalés sur des broches, qui grillent sur des feux entourés d'hommes-bêtes ricanants. Un guerrier du Chaos au visage décharné qui jongle en costume de bouffon avec des crânes de nains. Des cités en ruine. Des rats grands comme des daims qui pourchassent les derniers malheureux survivants. Des forêts dévastées. Des rivières rougies de sang.

Puis le flot des images s'arrête. Vous êtes assis sur un trône. Une foule d'hommes-bêtes se presse devant vous. Ils chantent votre nom. Ils s'inclinent devant vous car vous êtes un des grands messagers du Chaos. Seules vos actions ont permis tout cela. Vous avez détruit le monde. Et ils vous vénèrent pour cela. Mais vous ne pouvez rien leur ordonner. Vous ne pouvez même pas bouger de votre trône. C'est un trône de sang et d'entrailles, d'os distordus et de chair mutante. Il fait partie de vous. Vos veines et vos artères y sont reliées et son poison vous irrigue. Vous êtes adoré mais vous êtes prisonnier. Tel est le destin d'un agent du Chaos.

À la fin de cette vision, le personnage est soumis à un test de *terreur*.

Échec : *Pour tous les personnages soumis à des tests de* terreur : les conséquences habituelles d'un test de *terreur* raté.

Pour le personnage associé à la caractéristique Commandement (Fiathiriel Eauderoche) : Le personnage doit attaquer immédiatement le PJ le plus proche et le combattre au mieux de ses capacités.

Pour le personnage associé à la caractéristique Endurance (Oleg Kuryitsin) : Le personnage se plie en deux et s'efforce de vomir tout son système digestif. Il subit 3D6 points de dommages. S'il survit, il n'est plus en état de faire quoi que ce soit tant que son problème n'est pas réglé, tant que ses compagnons n'ont pas trouvé le moyen d'inciter ses entrailles à reprendre leur place légitime. Une potion de soin accomplirait cet exploit, de même qu'un sort de *Guérison des Blessures Graves*.

Pour le personnage associé à la caractéristique Force (Lars Mortensen) : Le personnage acquiert soudainement la conviction qu'il ne faut pas essayer de détruire les Cristaux. Il doit réussir un test de **FM** à -20 avant d'entreprendre la moindre action qui contribuerait à ce but.

Pour le personnage associé à la caractéristique Tir (Giuseppi Tollucci) : Le personnage est persuadé qu'il doit absolument se trancher le bras. S'il n'est pas maîtrisé, il utilise son arme la plus efficace pour s'infliger des blessures au bras et continue jusqu'à obtenir un Coup Critique.

Pour le personnage associé à la caractéristique Blessures (Anders Gruber): Le personnage veut absolument s'entailler la poitrine. S'il n'est pas maîtrisé, il utilise son arme la plus efficace pour s'infliger des blessures à la poitrine et continue jusqu'à obtenir un Coup Critique.

La Charge des Gyrocoptères

Menace: Les gyrocoptères de la Confrérie du Souvenir, un des aiguillons qui vous ont permis d'entretenir un sentiment d'urgence parmi les PJ, finissent par rattraper le *Faucon de Cuir*. Ils piquent sur le vaisseau sans qu'on puisse douter de leurs intentions meurtrières.

Refusez de préciser le nombre d'appareils; indiquez simplement qu'il est important. Ils attaquent par vague de 3 et chaque passe dure 5 rounds en tout. Pendant les deux premiers rounds, les gyrocoptères se rapprochent du *Faucon de Cuir*. Au round suivant, les pilotes sont suffisamment près pour jeter des bombes sur l'équipage du vaisseau. Ils s'éloignent aussitôt après mais restent à portée de tir pendant encore 2 rounds. La table ci-dessous précise la distance entre gyrocoptères et PJ à chaque round de la passe.

Round	Distance (m)
1	300
2	150
3	6
4	150
5	300

Les PJ les plus perceptifs remarquent que les gyrocoptères n'arborent plus les lance-flammes utilisés contre F'thaktoi B'kah — les engingneurs de la Confrérie les ont retirés et n'ont pas remonté les canons à vapeur qui équipent normalement ces engins. Les pilotes ont reçu à la place quatre bombes classiques. Ils allument les mèches de 10 secondes à la chaudière de leur engin et les lancent sur le pont du *Faucon de Cuir* au plus près des personnages. Les bombes qui touchent leur cible infligent aussi bien des dommages au personnage visé qu'au pont du vaisseau. Les tirs ratés donnent lieu à un second test de **CT** pour vérifier si la bombe explose suffisamment près du *Faucon de Cuir* pour l'endommager.

Les Pilotes de Gyrocoptères

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	51	41	4	5	9	41	2	41	61	51	71	61	21

Compétences: Alphabétisation, Arme de Spécialisation — Bombes Incendiaires, Canon à Vapeur; Conduite d'Attelage, Conduite de Gyrocoptère, Connaissance de l'Air, Mécanique (Gyrocoptère), Métallurgie, Pictographie — Guilde des Engingneurs Nains, Piégeage, Reconnaissance des Pièges, Technologie, Travail du Bois, Travail du Métal.

Solution: Les PJ dotés d'armes ou sorts à distance peuvent essayer d'abattre les gyrocoptères. Les tirs sur le pilote se font à -10 mais ceux qui visent le gyrocoptère reçoivent un modificateur de +10. Dans cette situation, considérez les gyrocoptères comme des créatures d'**E** 7 et **B** 12. Les seules parties inflammables sont le pilote et ses bombes.

Chaque fois que le gyrocoptère ou son pilote perd 3 points de Blessure ou plus, le pilote doit réussir un test d'**I** pour garder le contrôle de son engin; dans le cas contraire, il s'écrase à flanc de montagne ou dans un ravin. Un Coup Critique au pilote ou à la machine donne le même résultat.

Quand une bombe tombe sur le pont du *Faucon de Cuir*, tout personnage à proximité qui dispose encore d'une attaque a droit à un test d'**I** pour envoyer la bombe hors du vaisseau d'un coup de pied. Elle explose alors sans infliger de dommages à quiconque.

L'attaque s'interrompt quand 4 gyrocoptères ont été détruits, ou après 15 rounds de combat, ou dès que vous remarquez que vos joueurs se lassent. Les gyrocoptères restants s'éloignent pour faire face à un danger plus pressant, l'attaque finale des suppôts ailés de Tzeentch. Passez immédiatement à "Démons Volants III", ci-dessous.

Échec: L'attaque des gyrocoptères pourrait abattre le *Faucon de Cuir*. Voir l'encadré "Plongeon" p. 104.

Démons Volants III

Les aventuriers croient s'être débarrassés de leurs derniers ennemis volants quand les démons de Tzeentch lancent l'assaut final sur le *Faucon de Cuir*. Ils tombent comme des pierres des nuages qui entourent la fissure et se précipitent vers le vaisseau. Il y en a apparemment huit ou dix. Les gyrocoptères restants montent à leur rencontre et les engagent en un ballet mortel. Deux des engins nains sont rapidement mis hors d'usage et tombent en tournoyant vers le sol. Les démons ne semblent pas avoir subi de pertes.

Menace: Laissez croire aux PJ que leur destin dépend de cette bataille aérienne. Décrivez quelques bribes de l'action qui tourne apparemment à l'avantage des démons, les gyrocoptères qui explosent quand leurs bombes subissent le feu des Incendiaires, etc. Hors de ce concert d'effets spéciaux jaillit cependant, après 2



rounds, un Incendiaire monté sur un Disque de Tzeentch qui fonce à l'attaque du *Faucon de Cuir*. Quand les PJ s'en seront débarrassés, les survivants de la bataille (un Incendiaire et un Héritier du Changement, tous deux montés sur Disque, et un Disque sans cavalier) prennent le relais.

Plutôt que de se jeter sur les personnages, ces démons s'efforcent de détruire le *Faucon de Cuir* en utilisant les tactiques suivantes :

- Incendier le vaisseau (Incendiaire)
- Déchirer le cuir des ailes du *Faucon* au passage (Disques)
- Atterrir sur les ailes et les détruire à coups de griffes (Héritier)
- Atterrir sur le pont et engager le combat (Incendiaire et Héritier). S'il y a plus d'un pilote à bord, assurez-vous que les démons tuent tous les pilotes, sauf un, en ignorant si nécessaire les résultats des dés.

Solution : Voir "Démons Volants" ; à moins que le ballon ne soit encore en place, les personnages ne peuvent plus l'utiliser comme bombe anti-démons. S'ils viennent à bout des démons, passez à "Mechthild", ci-dessous.

Échec : Un Coup Critique sur une aile se traduit par une perte de portance fatale. Le vaisseau tombe en tournoyant vers le sol. Voir l'encadré "Plongeon" p. 104.

Mechthild

Avant d'atteindre enfin le trou dans le ciel, le *Faucon de Cuir* doit affronter un dernier opposant, Mechthild von Stroharm. Son gyrocoptère, emprunté aux nains de la Confrérie, surgit soudain des nuages. Mechthild est, vous vous en souvenez sans doute, plus ou moins bâtie comme un nain et a donc pu s'installer aux commandes. Elle est bien décidée à détruire le *Faucon de Cuir*, même si cela doit lui coûter la vie.



Menace : Tout d'abord, les personnages repèrent simplement un autre gyrocoptère qui s'approche. Mais le plus **Int** remarque très vite que sa trajectoire n'est pas celle d'une passe de bombardement. Ce gyrocoptère cherche le choc frontal. Celui qui a la meilleure **I** identifie ensuite le pilote. Il repère le masque d'argent de Mechthild qui brille au soleil.

Solution : Les personnages ont 3 rounds pour agir. Au début du premier, Mechthild est à 300 mètres. Elle n'est plus qu'à 150 mètres au deuxième. Pendant son troisième et dernier round de piqué, on considère que les attaques à son encontre se font à une distance de 6 mètres.

Pendant ce temps, les personnages peuvent essayer :

- de tuer Mechthild à distance.
- de détruire son gyrocoptère à distance (voir "La Charge des Gyrocoptères" p. 115).
- d'entreprendre des manœuvres d'esquive s'il n'y a pas de pilote à bord en réussissant le jet de pilotage décrit p. 105. Chaque test de pilotage réussi retarde de 1 round l'attaque kamikaze de Mechthild.
- d'éjecter le pilote PNJ tétanisé par la peur afin d'entreprendre ces mêmes manœuvres d'esquive. Une réussite de **F** est pour cela nécessaire. Le test peut être retenté chaque round.

Si les aventuriers abattent Mechthild avant qu'elle ne s'écrase sur le *Faucon de Cuir*, passez à "Dans le Trou" page suivante.

Échec : Si une tentative d'esquive de l'attaque de Mechthild se traduit par une marge d'échec supérieure à 20, l'impact se produit dès le début du round suivant. Passez à "Choc Frontal" ci-après.

Si les personnages ne tentent aucune manœuvre d'esquive et que Slurk est à bord, passez au "Sacrifice de Slurk" page suivante.

Si les personnages n'ont ni abattu Mechthild ni tenté de manœuvres d'esquives et que Slurk n'est pas à bord, passez à "Choc Frontal" ci-après.

Choc Frontal

À l'instant même où Mechthild va s'écraser contre la proue du *Faucon de Cuir*, l'homme de barre (qu'il soit pilote ou PJ) réussit à incliner le vaisseau juste assez pour éviter le pire, apparemment. Le gyrocoptère rate son éperonnage et dérape sur le pont dans un grincement infernal. Mechthild se lance malgré elle dans un atterrissage de fortune sur le pont du Faucon transformé à l'improviste en porte-aéronef volant.

Menace : Tous les personnages à bord doivent réussir des tests d'**I** pour se jeter hors de la trajectoire du gyrocoptère fou.

Si des PJ sont encore en vie, passez à "Explosion" page suivante.

Solution : Il n'est pas impossible que les joueurs vous surprennent avec un excellent moyen d'arrêter le gyrocoptère pendant les quelques secondes dont les PJ disposent. Si c'est le cas, jouez cette scène imprévue — un bon MJ ne devrait jamais censurer les idées brillantes de ses joueurs, quels que soient les écarts au scénario qui en découlent. Il vous faut décider rapidement du sort du gyrocoptère et de Mechthild (donner aux PJ l'occasion de lui régler son compte n'est pas une mauvaise chose) avant de passer à "Dans le Trou" page suivante.

Échec : Les personnages qui ratent leur test d'**I** sont écrasés par le gyrocoptère et subissent 2D6 points de Blessures. Si aucun ne survit, passez au chapitre suivant "Désastres et Conséquences" p. 121.

Explosion

Le gyrocoptère de Mechthild glisse sur le pont et s'arrête brutalement quand il frappe le moteur du *Faucon de Cuir*. Un instant s'écoule sans que rien ne se passe : Mechthild et les PJ sont tétanisés par le choc et ses conséquences prévisibles. Mechthild rompt le silence la première. Elle s'empare de sa hache et hurle "Je vais tous vous tuer !"

Le moteur et le gyrocoptère explosent alors et pulvérisent le *Faucon de Cuir*. Tout le monde est projeté dans les airs. Tous subissent 2D6 points de Blessures à l'exception du porteur des Cristaux. Les PJ qui réussissent un test d'**I** peuvent observer la fin de Mechthild, vaporisée en un fin brouillard rouge.

Menace : Tous les PJ sont forcément condamnés ; sauf dépense de Points de Destin, il n'est pas possible de survivre à la chute. Le personnage qui dispose du pouvoir de *Vol* des Cristaux est un cas particulier : il peut voler — tant que les Cristaux combinés restent à moins de 6 mètres de lui.

Le porteur des Cristaux garde cependant une chance de mourir en sauvant le Vieux Monde. Le souffle de l'explosion le propulse à portée de la fissure entropique. Il a un instant pour jeter les Cristaux dans la fissure avant que la gravité reprenne ses droits. Une réussite de **Tir** et ils disparaissent dans le néant.

Dans ce cas, la fissure se referme aussitôt sur les pierres. Le trou noir et les Cristaux cessent brutalement d'exister. Les PJ ont sauvé le monde. Voir "Colmatage de la Fissure" (page suivante) pour les détails de la scène. Tout le monde s'écrase ensuite sur le sol avec force éclaboussure. Fin.

Il se peut aussi que le porteur des Cristaux soit le personnage accordé au Cristal d'Air. Quand le moteur du *Faucon de Cuir* explose, il peut utiliser sa capacité de *Vol* pour se rapprocher de la fissure. Il tombe alors sous l'emprise hypnotique du Chaos et doit faire un test de **FM**. En cas d'échec, il se trouve inexorablement attiré à l'intérieur du trou noir qui se referme derrière lui pour toujours.

Et s'il réussit le test ? Il peut jeter les Cristaux qui disparaissent dans la fissure. Le *Vol* s'interrompt brusquement. Voir plus haut pour la suite.

Échec : Si le porteur des Cristaux rate son test de **Tir**, passez au chapitre suivant "Désastres et Conséquences" p. 121.

Le Sacrifice de Slurk

Cette scène ne fait peser aucune menace sur les aventuriers ; elle récompense au contraire la tolérance dont ils ont fait preuve envers le malheureux Slurk.

Quand le gyrocoptère s'approche, Slurk se redresse brusquement. Démontrant une endurance inhumaine, il réussit à se remettre debout et court d'un pas mal assuré dans la direction de Mechthild. Il accélère, glisse dans son propre sang et hurle aux aventuriers, "Je le fais pour vous ! Pour vous !" Il saute de la proue du *Faucon de Cuir* et bat pathétiquement de ses ailes vestigielles. Pendant un instant, il vole, un vol qui l'emporte dans les pales du gyrocoptères. Le terrible hachoir projette ses jambes dans des directions opposées mais son torse reste intact et tombe dans le cockpit. Dans un réflexe désespéré, Slurk referme les doigts sur la gorge de Mechthild. Elle lâche les contrôles pour repousser l'homme-bête enragé. Le gyrocoptère disparaît sous le nez du *Faucon de Cuir*. Un choc ; les pales frappent le fond du vaisseau et se brisent. Le fuselage plonge en spirale vers le sol avec Mechthild et ce qui reste de Slurk. Il s'écrase à flanc de montagne et explose en un gigantesque nuage de vapeur et fumée.

Continuez avec "Dans le Trou".

Dans le Trou

Le problème Mechthild réglé, le *Faucon de Cuir* fonce vers la fissure entropique.

Menace : Les aventuriers ressentent l'attraction de la fissure de même que toute la matière alentour. À moins qu'ils ne détruisent le trou noir, ils vont être aspirés avec leur vaisseau et annihilés.

Solution : S'ils sont prêts à se sacrifier pour le bien du plus grand nombre, ils peuvent détruire les Cristaux en restant les bras croisés : les Pierres du Destin seront alors détruites avec le *Faucon de Cuir*. Les aventuriers mourront mais auront fait échec au plan de Tzeentch. Peut-être vaut-il mieux mourir noblement que devenir la cible de la rancune d'un dieu du Chaos.

Décrivez l'avancée vers la fissure entropique avec force détails puis annoncez qu'ils l'entendent se refermer avec un choc sourd. Après cela, tout n'est que néant. D'autres personnages et d'autres aventures les attendent.

Celui qui dispose du pouvoir de *Vol* peut se précipiter dans la fissure pour donner aux autres une chance de survie. Passez à "Trois Fins" page suivante.

N'importe quel PJ peut tout risquer sur un seul test de **CT** en jetant les Cristaux dans la fissure. S'il réussit son tir, la fissure et les Cristaux sont détruits.

Si les joueurs vous présentent une autre manière de procéder qui vous paraît plausible, laissez-les tenter leur chance. Arrangez-vous simplement pour que le test décisif s'accompagne d'autant de suspens que possible.



Conséquence des Échecs

Si un personnage essaie de jeter les Cristaux dans la fissure mais rate son test de CT**:** Les Cristaux fusionnés passent près de la fissure et s'arrêtent là un douloureux instant, retenus par le pouvoir d'attraction du trou noir. Mais la gravité finit par l'emporter et ils tombent, disparaissant dans les nuages au-dessous. Le *Faucon de Cuir* est aspiré dans la fissure. Même les personnages capables de voler ne peuvent plus lui échapper: ils sont tirés par le trou noir comme des truites par le pêcheur. Ils connaissent bientôt une fin sans douleur en s'intégrant au néant cosmique. Fin.

Colmatage de la Fissure

Si certains PJ sont encore vivants à l'extérieur de la fissure quand les Cristaux y pénètrent, ils entendent un craquement de glacier qui se brise. Pendant un instant, le monde — non, pas seulement le monde, absolument tout — semble vibrer comme à la suite d'un choc. Le ciel se liquéfie ensuite et se déverse dans le trou noir pour le remplir. En quelques secondes, il n'en reste plus rien. Les nuages noirs se déchirent et un rayon de soleil réussit pendant un long moment à éclairer le sol au-dessous.

Le Mauvais Côté

Si un ou plusieurs personnages sont aspirés dans la fissure et ce qui s'étend au-delà, n'essayez pas de décrire cet au-delà. Demandez aux joueurs concernés de vous remettre leur feuille de personnage. Arrachez les feuillets à leurs doigts tétanisés et glissez-les sous la couverture de votre livre de règles en annonçant tranquillement, "ils appartiennent à Tzeentch maintenant". Dans deux ans, utilisez-les comme PNJ: Champions de Tzeentch, grands méchants d'une aventure épique, hommes-bêtes aux mutations hideuses ou même déments irrécupérables dans le pire asile de l'Empire.

Trois Fins

Les aventuriers ont accompli leur mission: ils ont sauvé le Vieux Monde des conséquences de leur propre avidité. Défiant leur sinistre destinée, ils ont mis en échec le plan qu'ils étaient censés faire triompher. Vous êtes maintenant devant un choix. Allez-vous satisfaire le désir banal de vos joueurs pour une fin hollywoodienne et gratifiante? Aurez-vous le courage de leur asséner une fin bien Warhammer, tout en cynisme et morosité? Ou opterez-vous pour un résultat intermédiaire?

La Fin Hollywoodienne

Maintenant que la fissure s'est refermée et que les divers assaillants aériens ont leur compte, un atterrissage sans ballon n'entraîne pas nécessairement la mort de tout l'équipage.

S'il y a un pilote à bord, il reste un instant bouche bée et yeux écarquillés avant de se mettre à sauter çà et là en hurlant, "On a réussi! J'aurais jamais cru qu'on y arriverait mais on est vivants! On a gagné! On a gagné! On ahaaaahh —"

Sur ce, il presse les mains contre sa poitrine, roule des yeux et s'effondre, foudroyé par une crise cardiaque fatale.

On se retrouve donc dans le cas où il n'y a pas de pilote à bord et la réussite de l'atterrissage de fortune va dépendre complètement des PJ. Celui qui prend la barre est soumis à quatre tests d'**I**. S'il a déjà réussi un test de pilotage à la barre du *Faucon de Cuir*,

ces tests ne reçoivent pas de modificateurs ; dans le cas contraire, il les fait à -20.

Les trois premiers déterminent la qualité de l'approche vers le sol. Les marges des trois tests doivent être additionnées, les marges de réussite comptant comme un nombre positif et les marges d'échec comme un nombre négatif. Le total, positif ou négatif, est utilisé comme modificateur du quatrième et dernier test de pilotage, celui qui détermine la violence du choc à l'atterrissage.

Le *Faucon de Cuir* retrouve le plancher des vaches dans une clairière à flanc de montagne. Il glisse sur une prairie, rebondit sur un champ de rocs arrondis et finit par planter sa proue dans un torrent. Si le dernier test est réussi, chaque personnage encaisse simplement un choc de Force 6. S'il est raté, calculez la marge d'échec et ajoutez 1D6 aux dommages encaissés pour chaque tranche de 10 %.

Les survivants peuvent maintenant se féliciter de leur victoire. En plus d'avoir sauvé le Vieux Monde des forces du Chaos, ils ont aussi sauvé leur peau !

L'aventure est finie mais ses répercussions doivent être considérées. Voir le prochain chapitre, "Désastres et Conséquences" p. 121.

La Fin Warhammer

Tout ce qui a été décrit dans la fin hollywoodienne se produit aussi, mais les personnages accordés aux Cristaux subissent l'abominable contre-coup de leur destruction.

Pendant le premier des quatre tests relatifs à l'atterrissage du vaisseau, ces personnages commencent à se sentir mal. Les symptômes dépendent du Cristal auquel ils sont accordés :

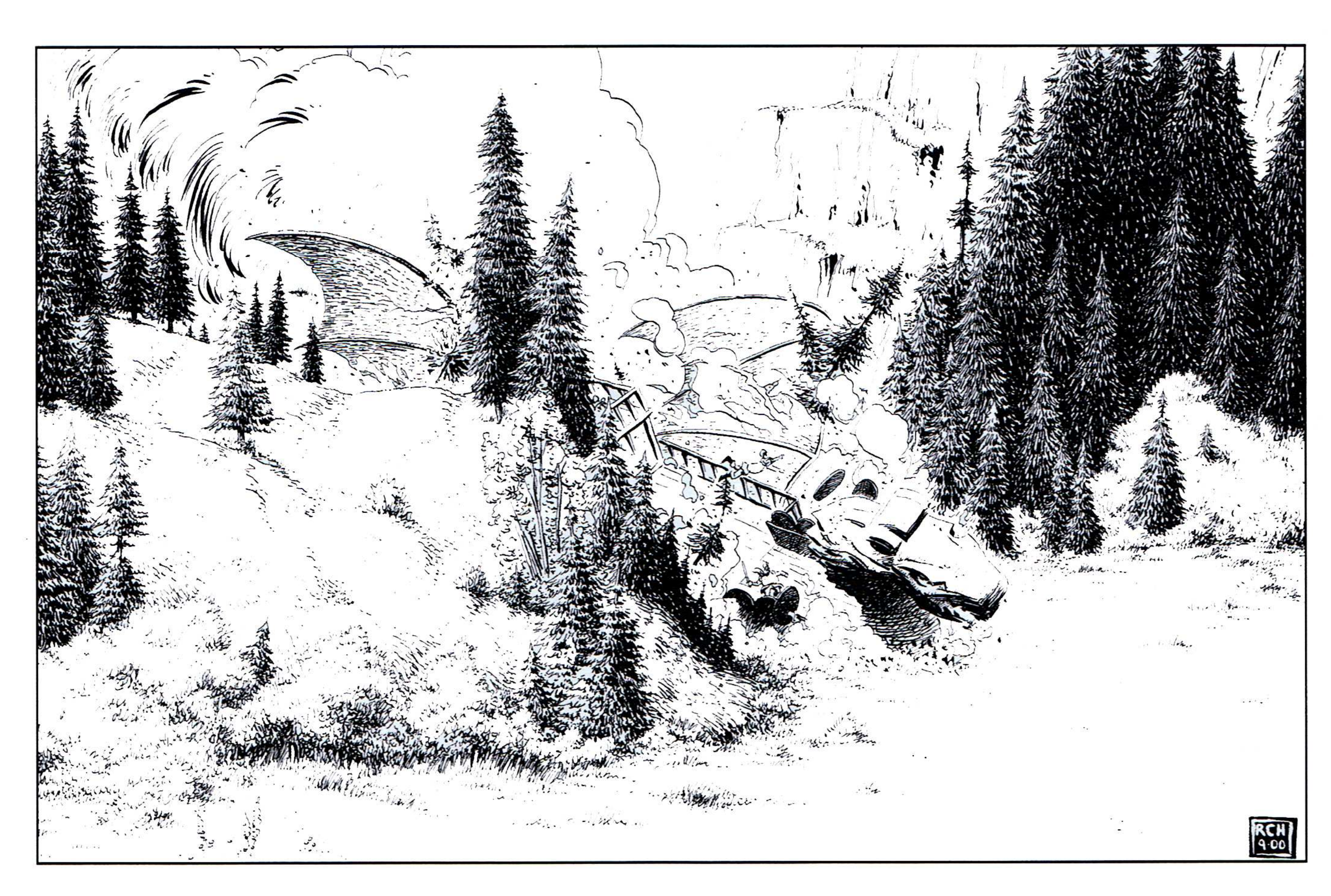
- Le personnage accordé au Cristal d'Air ressent une sorte d'ivresse accompagnée de vertiges.
- Le personnage accordé au Cristal de Feu ressent des bouffées de chaleur, une sorte de fièvre soudaine.
- Le personnage accordé au Cristal d'Eau ressent une étrange pression dans les tripes.
- Le personnage accordé au Cristal de Terre se sent soudain incroyablement lourd. Il s'effondre au sol sans pouvoir résister. S'il était à la barre, il ne peut plus piloter et quelqu'un doit le remplacer.

Pendant le deuxième round, ces symptômes ne font que s'aggraver. Chacun des quatre personnages est soudain assailli par une peur primitive et soumis à un test de *terreur*. Si l'un d'eux rate son test et se réfugie dans la position fœtale alors qu'il est à la barre, le pilotage n'est plus assuré.

Pendant le troisième round, les quatre personnages connaissent une mort affreuse :

- Le personnage accordé au Cristal d'Air se désintègre et ses molécules sont emportées par le vent. Son hurlement de douleur cosmique continue de résonner bien après sa disparition.
- Le personnage accordé au Cristal de Feu s'enflamme spontanément et brûle comme une torche jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lui qu'une tache graisseuse et fumante sur le pont du *Faucon de Cuir*.
- Des torrents de fluides corporels jaillissent de tous les orifices du personnage accordé au Cristal d'Eau. Sous la pression, ses yeux finissent par sortir de leurs orbites et sa chair explose en lambeaux. Seule sa peau, ravagée et vide, reste sur le pont au milieu d'une flaque poisseuse, rappelant étrangement le ballon dégonflé du *Faucon de Cuir*.
- Le personnage accordé au Cristal de Terre hurle et se transforme en une colonne de sel rapidement soufflée par le vent.





Si l'un d'eux est à la barre quand cela se produit, le vaisseau s'écrase automatiquement et tous les autres PJ meurent aussi.

Dans le monde de Warhammer, tel est le destin de ceux qui interfèrent, même accidentellement, avec la marche inexorable du Chaos. Toutes les victoires ne sont que temporaires et aucun triomphe ne reste impuni.

La vie de ces aventuriers est finie mais l'aventure ne l'est pas. Passez à la partie "Désastres" du chapitre suivant "Désastres et Conséquences" (page suivante).

La Troisième Voie

Les personnages n'ont que trop fréquenté le Chaos et il leur est peut-être devenu un rien trop familier, mais ils ont aussi rencontré de nombreuses occasions de faire le bien. Si vous, maître de jeu, jugez qu'ils ont fait de leur mieux pour se comporter honorablement et rester sur l'étroit sentier de la morale, qu'ils n'ont pas abordé chaque rencontre comme une occasion de mentir, tricher, voler et massacrer, voici venu le moment de les récompenser.

En se refermant, la fissure semble briser un sortilège : une impression palpable de réalité froide éclaire soudain le monde et il devient évident que le *Faucon de Cuir* n'est plus qu'une épave. Un sinistre bruit de déchirure éclate sur une aile percée d'un trou où une couture craque enfin. Le pont grince et se déforme dangereusement — les pâles du gyrocoptère de Mechthild ont dû le ravager. Le vent est tombé et les aventuriers entendent le sifflement malsain du moteur, un sifflement qui s'intensifie chaque seconde. Le *Faucon de Cuir* commence à piquer du nez.

Laissez les aventuriers s'activer désespérément en réparations diverses. Les joueurs peuvent faire quelques jets. Secouez la tête chaque fois. L'aéronef blessé continue de tomber du ciel. Le sol se rapproche, vite, très vite. Laissez-les penser que tout est perdu.

Concentrez-vous alors sur un des PJ qui tente de réparer quelque chose. Demandez aux joueurs de décrire exactement ce qu'il veut faire. Accordez-lui un jet et secouez une nouvelle fois la tête. Puis expliquez qu'alors qu'il s'acharne malhabilement à sa réparation, deux mains calleuses lui prennent ses outils, des mains de nains. Elles se mettent à la tâche avec efficacité et rapidité.

Avant que le joueur n'ait le temps de demander qui ou comment, passez à un autre PJ. Décrivez quelque chose de semblable. Tour à tour, les aventuriers sont remplacés dans leurs travaux. C'est juste maintenant qu'ils se rendent compte que le *Faucon de Cuir* est soudain bourré de nains qui clouent, cousent, rajustent et réparent avec assurance.

Les nains lèvent les yeux et répondent à leur regard stupéfait d'un hochement de tête : Zockri, Yazeran, Frethrof l'Astucieux, Ulgruld l'Odoriférant, Engmeld, Burgmal Tête-Fendue et Wismag le Sagace.

Et il y en a d'autres, des nains que les PJ n'ont jamais vus auparavant mais qui portent des armures, des haches, des marteaux ou des runes qu'ils ont eu l'occasion de remarquer parmi les restes rouillés rencontrés en cours de quête. Il y a même un jeune nain, celui qui se dépêche de nouer deux filins ensemble, dont les aventuriers pourraient se souvenir vaguement, Gnarok, fils de Hadrin, sorti d'une nuit qui n'a pas existé, il y a des mois et des kilomètres de cela.

Le *Faucon de Cuir* retrouve de la portance. Ses ailes reprennent le vent et il plane avec assurance vers une pente douce couverte de bruyère et de fougères. Il frappe le sol et glisse sur la pente. La coque résonne à chaque caillou qu'elle rencontre mais finit par s'arrêter. Tout est silencieux. Au-dessus le ciel se dégage. Les nains ont disparu comme ils étaient venus.

Chapitre 11

Désastres et Conséquences

Ce chapitre contient diverses suggestions sur les suites à donner à cette aventure. Si vos aventuriers n'ont pas reussi à détruire les Cristaux, la partie "Désastre" vous concerne. S'ils sont sortis victorieux de l'aventure et qu'ils semblent encore d'attaque pour plus de difficultés, la partie "Conséquences" est là pour vous donner des idées.

Désastres

L'auteur d'un scénario de jeu de rôle est confronté à une difficulté que ne connaissent pas ses collègues du roman ou du cinéma. Pour ces derniers, créer une aventure à haut risque pour les personnages principaux ne pose aucun problème : ils savent bien que les héros finiront par l'emporter. Les dangers d'un échec éventuel n'apportent qu'un intérêt supplémentaire à l'histoire. Les méchants peuvent systématiquement essayer de détruire le monde ou toutes ces choses qui mettraient brutalement fin au feuilleton si elles se produisaient ; l'auteur sait par avance que ses héros ne permettront pas qu'elles se produisent.

En jeu de rôle, et plus particulièrement dans Warhammer, vous ne pouvez pas compter sur l'héroïsme de vos PJ, et encore moins sur leur victoire. Quand ils conçoivent leurs aventures, les auteurs de scénario ont deux possibilités, qui ne sont ni l'une ni l'autre parfaitement satisfaisantes. Ils peuvent veiller à ce que les aventuriers, au contraire de leurs alter ego de fiction, ne se lancent que dans des entreprises sans conséquences pour leur environnement. Quand le concepteur de scénario emploie cette stratégie, l'échec des personnages joueurs ne pose pas problème ; il ne risque pas d'annihiler toute une campagne. Malheureusement, cela signifie aussi que leur succès n'a guère d'importance.

L'autre approche, celle que nous avons choisie, est un pari plus risqué. La mise est importante et les joueurs savent qu'ils peuvent changer les choses, que leurs personnages peuvent réellement changer le monde. De votre côté, il vous faut accepter que l'échec des personnages se traduise par une métamorphose complète de votre campagne. Vous devrez alors vous plier aux événements tout en préservant l'intérêt de la campagne et les éléments de **Warhammer JdR** qui ont initialement attiré vos joueurs.

Dans ce cas particulier, l'échec des personnages vous laisse aux prises avec une fissure entropique censée détruire la civilisation du Vieux Monde. Voici trois manières différentes d'intégrer cet élément perturbateur dans votre campagne

Mèche lente

Avant de mourir en essayant de contrecarrer son plan, les aventuriers ont appris que Tzeentch conçoit ses projets sur une échelle de temps géologique. Si vous le souhaitez, cela vous laisse une sortie de secours : la grande tempête pourrait ne monter en puissance que très lentement et éclater dans des semaines ou des mois. Elle gagne en force d'abord très rapidement et toute une région des Principautés Frontalières se retrouve plongée dans un orage perpétuel où rien ne pousse. Mais les personnages survivants ont le temps de se reprendre, de récupérer et de trouver un autre moyen de jeter les Cristaux dans la fissure.

Deuxième Vague

Vos joueurs ne sont peut-être pas prêts à s'avouer battus simplement parce que tous leurs personnages sont morts. S'ils décident d'en créer de nouveaux qui chercheront eux aussi à détruire les Cristaux, vous allez devoir imaginer une aventure qui leur permette de tenter leur chance. Les Cristaux fusionnés tombent quelque part dans la Vallée du Yetzin, en même temps, certainement, que le Faucon de Cuir. La nouvelle équipe d'aventuriers se lance à la recherche des Pierres du Destin — ils ne sont pas les seuls — afin de les détruire. Cette fois, il s'agit peut-être de membres de la Confrérie du Souvenir ou d'agents de l'Empire. Vous pouvez aussi laisser vos joueurs reprendre certains PNJ rencontrés plutôt dans la campagne, des moines du Nid d'Aigle de la Mort sur son Rocher ou des nains des factions royalistes ou mendrites de la Guerre au Royaume des Nains. Le désir de vos joueurs pour une fin satisfaisante de la campagne compte désormais plus que l'unité dramatique. Si réintégrer l'histoire au plus vite les intéresse plus que peaufiner leurs nouveaux personnages, vous pouvez même les laisser jouer les survivants de l'équipe de Chevaliers du Feuglacé.

Que les aventuriers soient au service de quelque puissance du Vieux Monde ou simplement altruistes, ils ne manquent pas de concurrents dans la course aux Cristaux. Tzeentch pourrait leur opposer des agents humains, des pelotons d'hommes-bêtes, voire quelques serviteurs démoniaques. D'autres aventuriers sont

certainement dans la course, alléchés par les merveilleux pouvoirs des Pierres : comme les PJ défunts, ils négligent le danger qu'elles représentent, aveuglés qu'ils sont par leur désir de puissance. Les suppôts du dieu rival de Tzeentch, Nurgle, sont eux aussi à la recherche des Cristaux afin d'humilier le dieu honni. Et l'Alliance de la Hache Sanglante connaît bien sûr l'existence des Cristaux, et leurs capacités.

Après la Tempête

Cette suggestion est réservée aux maîtres de jeu expérimentés. Si vous n'avez pas peur de diriger une campagne Warhammer particulièrement décalée, la grande tempête a bien détruit l'Empire. Seuls quelques îlots de civilisation ont survécu à son passage et aux armées du Chaos qui l'ont suivie. Vos personnages joueurs font partie de ces groupes de survivants. Le **WJRF** classique est plutôt un jeu d'horreur dans un monde médiéval fantastique ; si vous reprenez cette idée, vous allez diriger une campagne post-apocalyptique dans un monde médiéval fantastique, un monde où la simple survie est un acte héroïque.

Cette campagne très différente va vous demander beaucoup de travail pour concevoir un nouveau système d'expérience. La progression de carrière ne signifie plus rien dans un monde qui a vu toute son économie disparaître. Les scénarios du commerce et autres suppléments devront être abondamment révisés s'ils doivent être utilisés dans un monde où le Chaos a gagné. Il vous faudra aussi veiller à l'équilibre dramatique : si vous poussez trop loin l'horreur apocalyptique, vous risquez fort de démoraliser vos joueurs.

Cette campagne de **WJRF** post-apocalyptique pourrait aussi ne durer que le temps d'en préparer une autre plus classique, qui ignorerait complètement les résultats de la précédente. Même si vos joueurs ne jouent qu'un ou deux mois dans un monde ravagé par le Chaos, cela devrait suffire à les convaincre que vous êtes un maître de jeu prêt à leur laisser subir toutes les conséquences de leurs échecs.

Conséquences

Même si les PJ ont réussi à détruire les Pierres du Destin, cela ne signifie pas qu'ils peuvent oublier les personnages et les événements de *Cœur du Chaos*.

Les Chevaliers du Feuglacé

Nombre des Chevaliers du Feuglacé décrits dans ce livret vont probablement survivre aux événements de *Cœur du Chaos*. Si c'est bien le cas, vous devriez faire en sorte qu'ils croisent de nouveau la route des aventuriers. Les Chevaliers ne sont pas de simples soldats anti-Chaos et leur réapparition devrait souligner la chose. La prochaine fois que les PJ se trouvent mêlés à une des intrigues politiques de l'Empire, ils pourraient s'apercevoir que Beschluss, Liebewelpen et compagnie y sont déjà plongés jusqu'au cou. Si leurs rapports avec les Chevaliers ont été hostiles, il pourrait être amusant de créer une situation rendant nécessaire une alliance avec leurs anciens ennemis. Si, au contraire, ils avaient entretenu des relations amicales avec certains des Chevaliers, l'intrigue pourrait les piéger dans un conflit mortel avec leurs ex-compagnons de route.

En Procès

Si Grandin survit, ce n'est pas le cas de son entreprise. Après la destruction du *Faucon de Cuir*, ses investisseurs l'abandonnent à son sort. Ruiné et amer, il porte plainte contre les aventuriers devant les tribunaux impériaux. Cette action en justice reçoit peut-être le soutien financier d'un ancien ennemi des aventuriers, à moins que ses avocats ne comptent se payer sur les dédommagements arrachés aux PJ.

Vous pouvez traiter cette affaire comme une source de tracasserie permanente tant que les aventuriers restent en terre civilisée ; où qu'ils aillent dans l'Empire, ils sont harcelés par des huissiers de justice brandissant injonctions et convocations officielles et prétendant les forcer à témoigner dans une suite sans fin d'audiences préliminaires.

Ce procès peut aussi vous permettre d'introduire les PJ dans une aventure de votre cru : un individu fortuné ne manquant pas d'influence dans la magistrature se propose de mettre fin à l'affaire grâce à un pot-de-vin bien placé, mais il exige en échange un petit service.

Vous pouvez enfin profiter de cette situation pour alléger votre équipe de ses excédents financiers.

Sur les Traces de l'Homme-Bête

Quand les aventuriers se retrouvent de nouveau sans emploi, ils reçoivent un message d'Urdevar où l'on souhaite leur retour ; une offre de paiement substantielle est même proposée pour leurs services. Le message est envoyé par le personnage survivant le plus sympathique à l'équipe. Si les PJ retournent à Urdevar, ils retrouvent un village complètement métamorphosé : on a fini par y trouver de l'argent et la ruée sur la fortune gonfle les effectifs de la communauté de jour en jour. Le tunnel creusé en plein milieu du village par le gigantesque homme-lézard a exposé une veine d'argent fabuleuse là où les Urdevariens n'avaient jamais pensé chercher, sous le village lui-même.

La fortune récente des habitants suscite toutes sortes de problèmes. Les villageois se disputent maintenant le contrôle de la nouvelle mine avec férocité. Les misérables mineurs que connaissaient les aventuriers sont devenus des magnats de l'argent fous d'avidité et dotés de milices privées. L'expéditeur du message voudrait qu'ils prennent la tête de ses propres troupes et défendent sa part de la mine. Dans le même temps, une bande d'orques a décidé que la communauté était enfin digne d'un raid et prépare une attaque massive...

La Vengeance de Tzeentch

Une entité aussi infiniment incompréhensible que Tzeentch est-elle capable de quelque chose d'aussi mesquin que le désir de vengeance ? Un peu, mon neveu ! Une foule de conspirateurs humains, démons, mutants et hommes-bêtes le servent plus ou moins directement et chaque fois que les aventuriers se sentiront un peu trop en sécurité, chaque fois que vous aurez besoin d'un coup du sort inattendu ou d'une bonne dose de violence gratuite, les forces de Tzeentch seront disponibles. Personne ne peut défier le Seigneur du Changement et lui échapper très longtemps.

Intrigues Naines

Cette dernière option vous offre toutes sortes de possibilités. Diverses factions de la civilisation naine se réjouissent grandement de pouvoir tourner la page des Pierres du Destin. D'autres, au contraire, enragent à l'idée que ces antiques artefacts nains ont été détruits, et par des non-nains qui plus est ! Pire, les aventuriers ont visité (souillé, diront certains) deux antiques citadelles naines et provoqué la destruction de l'une d'elles. Si l'on ajoute que la Confrérie du Souvenir a perdu sa raison d'être et bon nombre de gyrocoptères...

En résumé, sauver le monde n'est pas nécessairement un moyen de se faire des amis, en particulier quand les nains sont concernés. Chaque fois que les aventuriers survivants seront impliqués dans les complexités de la politique naine, il y aura toujours quelqu'un qui aura entendu parler d'eux et son rapport n'aura rien de favorable. Les PJ nains seront tout particulièrement visés par ces attaques et accusés de trahison envers leur race. Quel que soit le résultat auquel vous voulez parvenir, les aventuriers devraient regretter leur association avec les Pierres du Destin chaque fois qu'ils auront à traiter avec des nains.

Chapitre 12

Points d'Expérience

Les Points d'Expérience sont décernés par chapitre et par section. Comme toujours, vous devez favoriser les interprétations et idées brillantes — un personnage moyen devrait obtenir 30 PE par chapitre (ou par séance de jeu, selon ce qui vous convient), sur une échelle allant de 0, pour un jeu mauvais ou sans inspiration, à 100 pour une participation vraiment excellente.

En plus de cela, chaque PJ ayant activement contribué à une partie de l'aventure mérite les récompenses indiquées ci-dessous. Lorsque le montant des Points d'Expérience est variable (ex. 0-20), jugez de la qualité de la participation des personnages et attribuez les points en conséquence.

Ne divisez pas ces PE entre les PJ — ils sont individuels et concernent tous les participants. Lorsque, pour une raison ou une autre, un événement ne s'est pas produit, personne ne reçoit les points correspondants.

Chapitre 2: D'un Lieu à l'Autre

- Les PJ parlent avec Pippo et décident d'aller à Urdevar: **10**

Chapitre 3: Mauvais Présages à Urdevar

- Jeu de rôle avec les Urdevariens: **0-50**
- Convaincre les Urdevariens que Bollo n'a pas empoisonné la citerne: **0-20**
- Les PJ enquête intelligemment sur la pollution de la citerne: **10**
- Les PJ accuse le véritable coupable de la pollution de la citerne: **50**
- Les PJ apprennent qu'ils ont accusé un innocent et causé sa mort: **1 Point de Folie**
- Les PJ comprennent que les Cristaux suscitent dégradations et destructions dans leur environnement immédiat: **100**

Chapitre 3: Une Odeur de Glace en Feu

- Les PJ comprennent à quel point Mechthild est redoutable: **20**
- Jeu de rôle avec les Chevaliers du Feuglacé, par PNJ: **0-20**
- Éviter de combattre les Chevaliers du Feuglacé: **20-100**
- Survivre au combat contre les Chevaliers du Feuglacé: **20**
- Réussir à cacher aux Chevaliers qu'ils détiennent les Cristaux: **20**
- Obtenir les renseignements sur Zockri le Jeune grâce à un bon jeu de rôle: **20-100**
- Apprendre que Zockri se trouve au sommet de la Serre du Faucon: **20**
- Sauver la peau du bouc émissaire: **10**

Chapitre 4: Adorations Bêtes

- Jeu de rôle avec les hommes-bêtes: **0-20**
- Se débarrasser de Slurk sans le tuer: **20**
- Permettre à Slurk de se joindre au groupe: **50**

Chapitre 5: La Hutte sur la Montagne

- Continuer malgré les faucons: **10**
- Continuer malgré les vers des glaces: **10**
- Continuer malgré les Gobe-Œufs: **10**
- Continuer malgré le glacier: **0-20**
- Jeu de rôle avec Zockri le Jeune: **0-20**
- Obtenir l'histoire des Cristaux: **100**
- Apprendre où se trouve Karak Vagno: **50**
- Libérer Kostenlos Umlaut: **10**

Chapitre 6: Les Rancunes des Damnés

- Défaire les Frères du Souvenirs: **20**
- Désarmer ou éviter le piège tendu par Oto Va-t-en-guerre: **10**
- Prendre contact avec les fantômes et recueillir leur version de l'histoire: **20 chacun**
- Devenir éthéral pour un bon jeu de rôle avec les fantômes: **0-20**
- Obtenir la vérité d'Engmeld et donner le repos aux fantômes: **50**
- Apprendre que seul Tzeentch sait comment détruire les cristaux: **100**

Chapitre 7: L'Essence de Tzeentch

- Apprendre l'existence de la colonie de sectateurs de Tzeentch: **20**
- Libérer un sectateur de l'emprise de Malusalbus: **10 par tête**
- Bon jeu de rôle à F'thaktoi B'kah: **0-20**
- Obtenir une audience de Malusalbus: **30**
- Mettre fin aux souffrances de Kurt Aufschnitt: **20**
- Détruire les têtes de la bibliothèque après avoir recueilli les informations nécessaires: **20**
- Apprendre l'existence de la fissure et les circonstances de sa création: **100**
- Découvrir l'unique moyen de détruire la fissure: **100**
- Localiser la fissure et comprendre la nécessité d'un transport aérien: **20**
- Sauver la vie de certains sectateurs lors de l'attaque des gyrocoptères: **0-20**

Chapitre 8: Le Faucon de Cuir

- Jeu de rôle vis-à-vis de Grandin et son équipe: **0-20**
- Apprendre ce que le Faucon de Cuir représente pour Grandin: **20**
- Convaincre Grandin de prêter le Faucon de Cuir: **100**
- Voler le Faucon de Cuir: **50**
- Forcer Grandin à être leur pilote: **20**

Chapitre 9: Colmatage d'Urgence

- Solutions imaginatives à chacun des problèmes rencontrés lors du vol vers la fissure: **20**
- Réussir à détruire les cristaux, refermer la fissure et sauver le monde: **200 PE** et **1 Point de Destin**

Appendice I

Les Chevaliers du Feuglacé

Cet appendice est consacré aux personnages et à l'organisation rencontrés dans plusieurs chapitres de ce livret. N'hésitez pas à les réutiliser dans vos propres scénarios de **Warhammer JRF**.

Les Chevaliers du Feuglacé

Les Chevaliers du Feuglacé constituent un ordre de chevalerie impériale. Contrairement à bien d'autres, ils ne doivent pas allégeance à un des Grands Électeurs mais à la Couronne. Ils complètent la garde personnelle de l'Empereur, la Reiksguarg, nettement plus importante et fameuse. Cette dernière protège l'Empereur dans ses visites diplomatiques et combat à ses côtés dans les batailles, tandis que les Chevaliers du Feuglacé le servent clandestinement dans ses entreprises et ses guerres secrètes.

L'Ordre du Feuglacé n'est guère connu ; ses missions exigent très souvent de la discrétion. Les Chevaliers opèrent en petit groupe, généralement à la périphérie de l'Empire ou en terres étrangères. Leur serment les astreint à une loyauté absolue envers l'Empereur et leur devise est "Obéir Avant Tout". En toutes circonstances, ils doivent être prêts à frapper sans délai ni scrupule les ennemis de l'Empereur, étrangers ou nationaux.

Historique de l'Ordre

L'Ordre est né lors de la conquête de la couronne par l'Empereur Wilhelm II en 2429. Ses membres fondateurs étaient des nobles impliqués dans les intrigues politiques ayant conduit à l'éviction de son prédécesseur, Dieter IV. Dieter avait provoqué la fureur des Grands Électeurs en acceptant l'or des Bourgmestres de Marienburg et la sécession de leur cité. Une petite faction de nobles de second plan avait tiré parti de ce mécontentement pour s'assurer le soutien nécessaire à un coup d'état en faveur de Wilhelm d'Altdorf. Une fois ce dernier sur le trône, certains de ces nobles étaient devenus les Chevaliers du Feuglacé. Ce nom est censé rappeler aux membres de l'Ordre qu'ils doivent se montrer aussi destructeurs que le feu sans jamais cesser d'observer le monde d'un œil froid et calculateur.

Les nobles en défaveur accusent parfois les Chevaliers du Feuglacé de se montrer plus loyaux envers les Princes d'Altdorf qu'envers la Couronne. C'est une chose bien difficile à prouver ou infirmer, tous les Empereurs depuis Wilhelm ayant été des Altdorf.

Missions de l'Ordre

Comme Wilhelm l'a fait avant lui, l'Empereur actuel se sert librement des Chevaliers pour protéger ou accroître son pouvoir. Des unités de l'Ordre gardent ici à l'œil une cour électorale indisciplinée, écrasent ailleurs une révolte paysanne, enquêtent là sur une manifestation du Chaos ou assassinent quelque clerc déloyal. Les Feuglacé brillent par leur savoir-faire politique, leurs prouesses martiales et même leur savoir occulte.

L'Ordre est accrédité pour toute utilisation de la magie au service de l'Empereur. Dans la pratique, seuls les hérauts ou compagnons (voir ci-dessous) exercent, si besoin est, la magie ; les nobles authentiques ont mieux à faire qu'apprendre la sorcellerie.

Capitaine de la Froide Flamme

Le chef actuel des Chevaliers du Feuglacé est Heike Schlacht, une vieille sorcière silencieuse qui illustre bien l'expertise politique et l'absence de pitié de l'ordre. Son titre est Capitaine de la Froide Flamme. Conseillère de Karl-Franz, elle inspire la terreur à tous les autres courtisans. Chaque fois qu'il arrive quelque chose de sinistre dans l'administration impériale, Heike est accusée d'y être pour quelque chose. Cela convient parfaitement à l'Empereur ; comme tous les chefs d'importance, il lui faut parfois donner des ordres terribles et inavouables et il apprécie qu'il y ait quelqu'un pour en assumer la responsabilité à sa place. En réalité, Heike préfèrerait se couper un bras plutôt que d'agir sans la sanction de l'Empereur.

Obéir Avant Tout

Toute la culture des Chevaliers du Feuglacé s'organise autour de ce principe. Ses membres rivalisent férocement pour démontrer leur loyauté à l'Empereur. Les Chevaliers gagnent du galon en menant à bien leurs missions. Cette promotion est d'autant plus grande que

leurs succès leur ont coûté de terribles sacrifices personnels ou des décisions affreusement cyniques.

Les Chevaliers du Feuglacé cultivent un sens de l'humour cruel: ils aiment à répéter que la mission idéale est celle qui les force à d'hideuses mutilations personnelles tout en poussant une carriole pleine de femmes et d'enfants du haut d'une falaise. Les brutalités injustifiées ne reçoivent cependant aucun respect: elles attirent trop souvent l'attention sur l'opération en cours et sur l'Ordre. Si cela n'intéresse pas l'Empereur, cela ne vaut pas la peine de s'en mêler. Si cela plaît à l'Empereur, rien ne peut excuser un échec.

Activité Anti-Chaos

Les forces du Chaos toujours plus pressantes représentent pour l'Empire une menace prioritaire et Karl-Franz compte le plus souvent sur les Chevaliers du Feuglacé pour enquêter sur leurs manifestations tant à l'intérieur des frontières qu'à l'étranger. Les Chevaliers du Feuglacé ne ressemblent en rien aux bandes habituelles de fanatiques anti-Chaos et c'est exactement pour cela que Karl-Franz les trouve si efficaces. Ils ont développé un style de fanatisme qui leur est propre, un style qui donne la priorité aux résultats. Ils ne considèrent pas la lutte contre le Chaos comme une obligation morale ou religieuse. Avec toute la froideur qui les caractérise, ils ne voient dans le Chaos qu'un autre ennemi à exterminer au plus vite.

Pour ceux qui s'attachent à le détruire, le Chaos devient souvent une obsession et ils finissent par le voir partout. Ils érigent des bûchers à tout propos et brûlent ceux qui ont le malheur de passer par là, laissant trop souvent les véritables sectateurs et les mutants s'esquiver sans être inquiétés. Les Chevaliers du Feuglacé considèrent ces zélotes, ces "renifleurs de sorcières" avec mépris. Si des Chevaliers du Feuglacé venaient à rencontrer, par exemple, le répurgateur Otto von Lufthanser de *L'Agonie du Jour*, ils ne manqueraient pas de se moquer de lui et n'hésiteraient pas, le cas échéant à le passer à tabac, pour en tirer quelques tuyaux utiles. Ils retourneraient ensuite à leurs affaires en l'abandonnant dans un fossé.

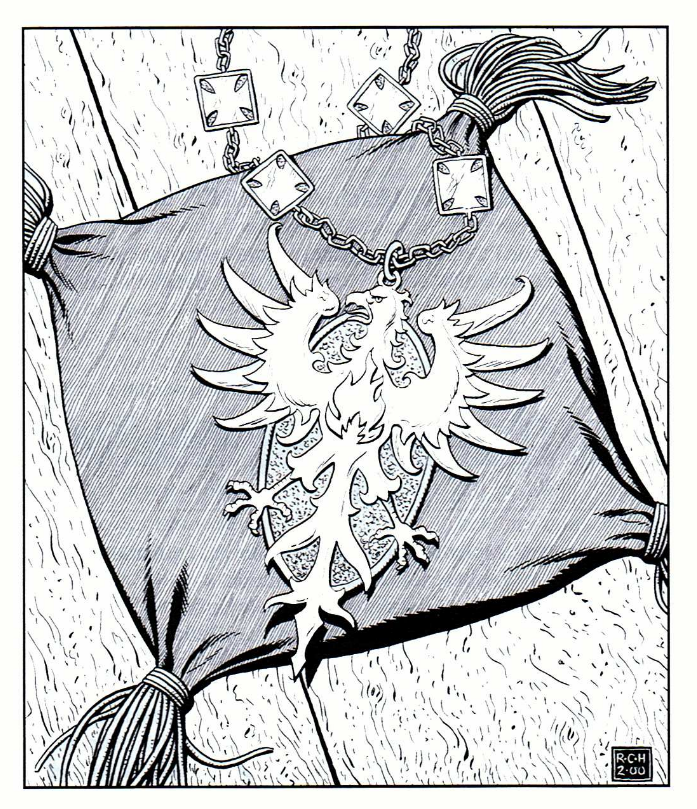
Les Chevaliers du Feuglacé se targuent de garder leur calme et de leur sang-froid quand ils pourchassent le Chaos et de limiter l'hystérie alentour au minimum. La culture Feuglacé incite les Chevaliers à se moquer de Tzeentch et consorts; les plaisanteries salaces sur les dieux du Chaos sont devenues un cri de ralliement. L'une des premières choses qu'apprennent les novices, c'est que le Chaos ne prospère que dans la peur et les fausses rumeurs sur ses pouvoirs. Toute leur formation pousse les Chevaliers à craindre bien plus les moqueries de leurs camarades que le Chaos. C'est plus facile à dire qu'à faire. Quand ils rencontrent pour la première fois le Chaos face-à-face, les Chevaliers novices sont souvent aussi terrifiés que le premier venu, malgré leur entraînement. Ceux qui sont capables de respecter l'idéal Feuglacé de contrôle glacé sous l'œil même du Chaos sont ceux qui reçoivent les promotions et les postes à responsabilités.

Insigne

L'insigne de l'Ordre est une flammèche stylisée, bleue plutôt que rouge. Les membres préfèrent habituellement arborer ce symbole sous la forme d'un bijou ou d'un motif brodé plutôt que sur leur bouclier ou leur étendard. Sauf raison particulière, Feuglacé ne souhaite pas attirer l'attention.

Novices, Sergents et Compagnons

La plupart des opérations que l'Ordre confie à ses membres sont exécutées par de petites équipes guère plus importantes que le groupe typique d'aventuriers. Il est rare que toute l'équipe soit constituée de Chevaliers en titre. L'Ordre comprend habituellement une cinquantaine de membres et tous ne sont pas encore en service actif.



Certains chevaliers, quand ils prennent de l'âge, sont rattrapés par leurs obligations d'aristocrates impériaux et renoncent au service actif pour gérer les terres familiales. Ils restent membres de l'Ordre mais ne sont mobilisés qu'en période de crise. D'autres occupent des positions permanentes auprès des cours des divers Grands Électeurs ou d'autres organisations où se fait sentir le besoin d'un représentant impérial capable de conduire des enquêtes ou de briser quelques os.

Les postulants ne sont pas automatiquement recrutés: ils doivent se soumettre à une batterie de tests rigoureux, puis survivre à deux ans de service actif en tant que novices avant de recevoir leurs éperons de Chevalier.

La plupart des missions sont dirigées par un ou deux Chevaliers en titre, l'un plus expérimenté que l'autre. Quand la mission est d'importance, un ou deux novices les accompagnent et les servent, ce qui leur permet de faire leur preuve et d'apprendre les compétences nécessaires à un chevalier.

Les chevaliers sont généralement épaulés de plusieurs sergents d'armes. Ils choisissent leurs propres sergents, systématiquement des roturiers, et les rémunèrent directement. En entrant au service de l'Ordre, les sergents jurent fidélité à l'Empereur en tout premier lieu et à leur maître ensuite. Les chevaliers traitent généralement leurs sergents avec une autorité dépourvue de familiarité et les sergents des autres chevaliers avec l'humour cruel qui les caractérise.

Les sergents qui accomplissent leur devoir sans faillir accèdent parfois à un statut officiel et reçoivent après une cérémonie solennelle le titre de Compagnons de l'Ordre du Feuglacé. Ils deviennent alors titulaires d'une rente additionnelle tirée sur le trésor impérial et sont autorisés à porter leur propre version de l'insigne de l'Ordre qu'ils continuent de servir quand leur maître se retire ou meurt. Les compagnons sont certes plus respectés que les simples sergents mais ils ne sont pas pour autant traités en égaux par les chevaliers.

En de rares circonstances, il est arrivé que des compagnons émérites soient sacrés chevaliers malgré leur naissance. Helmut Beschluss, décrit plus loin, est le seul chevalier vivant à devoir ses éperons à un tel honneur.

Nouvelle Carrière Avancée

Les membres de l'Ordre du Feuglacé suivent la carrière avancée de Chevalier, décrite ci-dessous. Cette carrière convient aussi aux membres des autres ordres chevaleresques.

Chevalier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+20	+1	+2	+6	+30	+1		+20	+10	+40	+20	+30

Compétences : Alphabétisation, Désarmement, Équitation — Cheval, Esquive, 4 Compétences de Spécialisation.
Équipement : Armure de plate complète, lance, épée, bouclier, cheval de guerre avec selle et harnachement, 3D20 Couronnes d'Or.

Les Chevaliers appartiennent à des ordres guerriers aristocratiques, inféodés aux Grands Électeurs ou à l'Empereur lui-même. Ces fraternités ou ordres chevaleresques possèdent toutes une histoire glorieuse et des raisons d'être qui leur sont propres. Elles enseignent à leurs membres un certain nombre de compétences spécialisées en rapport avec leur but. Certains ordres, à l'instar des Templiers, se consacrent à l'adoration d'un dieu particulier. En temps de guerre, tous les membres d'un ordre de chevaliers combattent côte à côte.

Les chevaliers sont la crème de la société guerrière du Vieux Monde. Ils traitent habituellement tous les roturiers en inférieurs, quels que puissent être leurs mérites. Ce ne sont pas a priori des personnages susceptibles de se joindre à la classique bande d'aventuriers en quête de trésors. Leurs obligations politiques et militaires ne leur en laissent guère le loisir et ce type d'activité manque par trop de dignité.

Les personnages censés suivre cette carrière sont donc des personnages non joueurs. Le maître de jeu devrait réfléchir sérieusement avant d'autoriser un PJ à s'y engager. Une campagne accueillant un PJ chevalier tendra à tourner entièrement autour de lui et les autres personnages joueurs seront a priori réduits aux seconds rôles, écuyers, sergent, valets, etc. Une telle situation peut être amusante puisqu'elle permet d'exploiter toutes sortes d'intrigues politiques et scènes de bataille. Elle facilite aussi la vie du maître de jeu quand il s'agit d'introduire un nouveau scénario : le suzerain du chevalier lui donne une mission à accomplir — pas de discussion possible.

D'un autre côté, les autres joueurs vont devoir accepter de voir leur personnage cantonné au second plan, ce qui peut déplaire à certains. Pire, le joueur qui prend le rôle de chevalier doit absolument être présent à chaque séance de jeu. Si vous basez votre campagne sur un personnage central sans vous assurer de l'assiduité de son joueur, vous allez nécessairement faire des mécontents.

Seuls les personnages qui ont commencé par la carrière Noble peuvent choisir celle de Chevalier ; ils peuvent en revanche y accéder à partir de n'importe quelle carrière. La chevalerie n'est pas une profession comme une autre ; c'est un engagement à vie et le seul débouché possible donne dans la tombe.

Notes sur les Chevaliers du Feuglacé

Les compétences particulières aux Chevaliers du Feuglacé sont Comédie, Corruption, Déguisement et Lecture sur les Lèvres.

Contrairement à bien d'autres ordres, Feuglacé n'accueille guère de seigneurs féodaux ; l'ordre ne recrute que des cadets de naissance noble qui ne peuvent espérer hériter des terres familiales. Il est impossible de démissionner de l'ordre pour suivre une autre carrière. Les Chevaliers du Feuglacé peuvent mourir en selle ou prendre leur retraite mais ceux qui désertent pour suivre une autre voie sont pourchassés sans merci par leurs anciens collègues. Ces derniers se montrent aussi implacables envers le traître qu'envers les ennemis de l'Empereur. La nature définitive de la sanction ne permet pas d'appel.

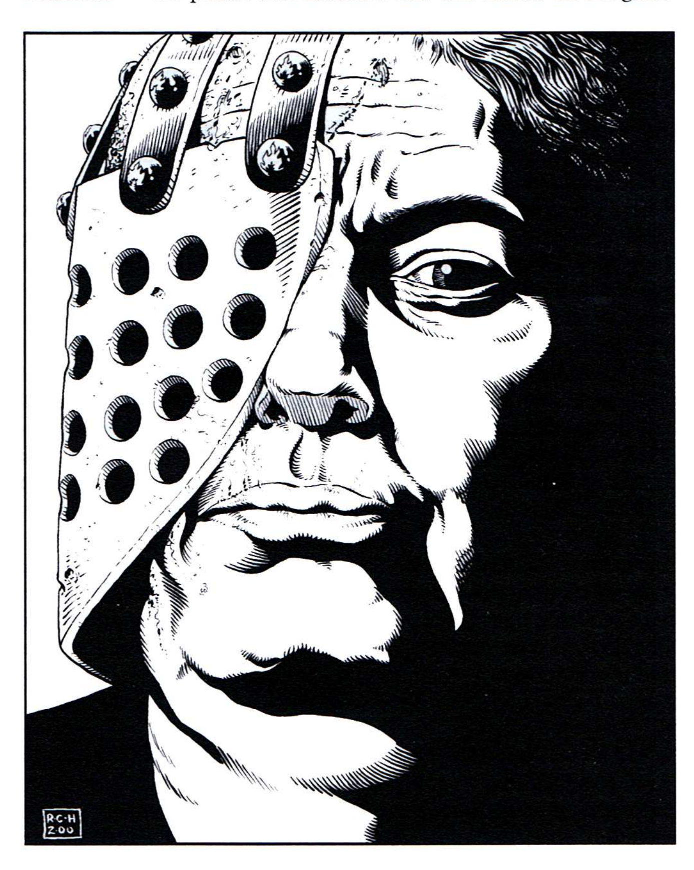
Mechthild von Stroharm

Chevalière humaine
(ex-Noble, ex-Duelliste)
32 ans, 1,57 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	68	65	6	8	13	77	2	45	53	64	79	40	54

Compétences : Alphabétisation, Comédie, Conduite d'Attelages, Corruption, Désarmement, Équitation — Cheval, Escalade, Esquive, Étiquette, Force Accrue, Lecture sur les Lèvres, Réflexes Éclairs.

Mechthild von Stroharm est un membre exemplaire de l'Ordre des Chevaliers du Feuglacé ; elle n'a que 32 ans, mais Heike Schlacht voit déjà en elle un successeur potentiel. La peur lui est inconnue et elle ne se soucie que d'une chose : la réussite de ses missions. L'intensité avec laquelle elle la désire pourrait être qualifiée de fanatique si elle ne se montrait aussi infailliblement rationnelle et si elle ne gardait la tête froide dans ces moments-là. La seule chose qui la différencie des autres membres de l'Ordre, c'est son sens de l'humour — ou plutôt son absence. Les Chevaliers du Feuglacé



sont réputés pour la façon dont ils se moquent grossièrement de leurs ennemis, ce qui renforce leur courage et entretient la solidarité du groupe. Mechthild est trop sérieuse pour se laisser aller à ce genre de comportement; ses compagnons ne l'ont jamais vue esquisser l'ombre d'un sourire.

Physiquement, Mechthild n'est pas vraiment un personnage imposant. Elle est petite et trapue, et on la prend parfois pour une naine de grande taille. Le côté droit de son visage est défiguré: un homme-bête a un jour tenté de le grignoter. Mechthild cache cette blessure sous un demi-masque d'acier brillant qui lui donne une allure encore plus dérangeante que si elle exposait ses cicatrices. En récompense pour avoir démasqué une cellule haut placée d'hérétiques anti-impériaux au sein de l'église de Sigmar, la trésorerie a financé l'enchantement de ce masque: il possède diverses capacités magiques décrites ci-après. Une de ces capacités permet à Mechthild de déguiser ses traits; si elle le voulait, elle pourrait afficher un visage attirant. Elle ne voit pas de raison d'agir ainsi, excepté dans le cadre de ses missions.

Mechthild est instruite et cultivée, et tient sa place dans les joutes oratoires. Elle apprécie le bon vin et la bonne chair, et ne dépare pas au milieu des autres nobles. Elle préfère toutefois être sur la route dans quelque coin perdu du Vieux Monde, à vivre à la dure et à risquer sa vie pour la plus grande gloire des Chevaliers du Feuglacé.

Dès l'enfance, Mechthild était obstinée et n'avait qu'une idée en tête; elle savait qu'elle accomplirait un jour de grandes choses. Quand son père tenta de conclure une alliance avec une autre grande famille en la mariant, elle s'enfuit pour partir à la recherche de sa destinée. Mechthild refuse de parler de sa famille, contre laquelle elle a gardé des griefs. En ce qui la concerne, l'Ordre du Feuglacé est sa seule famille, et la continuation de ses réussites sa seule raison de vivre.

Une fois que Mechthild a décidé que la mort des personnages joueurs est indispensable à la réussite de sa mission actuelle, elle se met à les poursuivre implacablement. La seule façon de s'en débarrasser, c'est de la tuer.

Le Masque de Mechthild

Ce trésor magique donne à Mechthild les capacités suivantes:

Quand Mechthild frappe quelqu'un au corps à corps, et que cet individu possède une Endurance supérieure à 4, considérez qu'il a une Endurance de 4.

Lorsqu'en lançant les dés pour déterminer les dommages que Mechthild inflige au corps à corps, vous obtenez un 6 naturel, relancez le D6 et ajoutez les deux résultats. Si vous obtenez un nouveau 6 naturel, continuez à cumuler les résultats jusqu'à ce que le dé affiche autre chose qu'un 6.

Si Mechthild est blessée par un sort, l'enchanteur encaisse 1D6 points de dommages à la tête. Ni l'armure ni l'Endurance ne réduisent ce résultat.

Les personnages joueurs ne pourront jamais utiliser cet objet redoutable. Sa magie ne fonctionne que sur Mechthild.

Nikolas von Liebwelpen

Chevalier humain
(ex-Noble, ex-Chevalier Errant)
20 ans, 1,85 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	67	57	5	6	6	35	3	30	25	42	46	40	42

Compétences: Alphabétisation, Baratin, Chance, Charisme, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Déguisement, Désarmement, Équitation — Cheval, Esquive, Étiquette, Héraldique, Jeu, Lecture sur les Lèvres, Réflexes Éclairs, Résistance Accrue, Sens de la Repartie, Sixième Sens.

Nikolas von Liebwelpen est un nouveau venu empressé dans les rangs de l'Ordre des Chevaliers du Feuglacé. C'est un jeune homme avenant à la mâchoire affirmée et dont les fossettes ont souvent un effet dévastateur chez les dames.

Quatrième fils dans une famille de la basse noblesse, il a appris dès sa naissance à ne rien attendre de son noble nom hormis quelques bonnes introductions. Cela ne veut pas dire que Nikolas n'a pas les prétentions d'un noble; il est aussi snob que tout autre aristocrate impérial, c'est-à-dire extrêmement snob.

Ses raisons d'entrer dans l'Ordre sont loin du fanatisme; il estimait que son rôle politique et ses liens étroits avec la cour impériale lui fourniraient des occasions de promotion. Nikolas est toutefois d'un caractère malléable, et il a depuis adopté le credo monomaniaque des Chevaliers du Feuglacé avec le zèle des convertis. Il ne s'intéresse plus qu'à sa progression au sein de l'Ordre et considère avec mépris ses anciennes ambitions sociales.

Nikolas a encore quelques difficultés à maintenir le sang-froid rigoureux attendu d'un Chevalier du Feuglacé, pour une raison qu'il trouve extrêmement embarrassante à admettre, même à ses propres yeux: il est attiré par Mechthild von Stroharm. Elle n'a pas le quart du charme de la myriade de femmes avec lesquelles il a couché, elle ne manifeste aucun intérêt pour lui (ou, pour autant qu'il le sache, pour toute activité sexuelle), et les autres chevaliers se moqueraient impitoyablement de lui s'ils savaient qu'il l'aime — ce qui ne l'empêche pas de l'avoir dans la peau. Il passe ses nuits à rêver fiévreusement d'elle, à ne penser qu'à elle.

Il espère qu'en étant un parfait Chevalier du Feuglacé et en exécutant ses ordres à la lettre, il finira par gagner son amour. Ou que cette étrange fixation disparaîtra un jour aussi subitement qu'elle est apparue.

Helmut Beschluss

Chevalier humain
(ex-Gladiateur, ex-Chasseur de Primes)
20 ans, 1,85 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	66	56	6	7	13	64	2	33	52	41	73	53	58

Compétences: Adresse au Tir, Armes de Spécialisation — Armes de Poing, Armes Articulées, Lasso, Filet, Armes de Parades, Armes à Deux Mains, Conduite d'Attelages, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Désarmement, Esquive, Filature, Force Accrue, Pistage, Vision Nocturne.

Helmut Beschluss est un homme grand et carré, chauve, aux traits larges et plats. Comme indiqué plus-avant, c'est le seul Chevalier du Feuglacé de basse extraction. Sa carrière au sein de l'Ordre a débuté à l'époque où Schlacht était un agent actif; elle l'a engagé comme sergent. Jusqu'à ce jour, Helmut n'avait jamais appartenu à un groupe, n'avait jamais pu compter sur quelqu'un d'autre que lui-même. Il n'a jamais connu ses parents et a grandi seul dans les quartiers pauvres de Nuln.

Très jeune, il a appris à gagner sa vie en combattant et à considérer les autres comme des ennemis à vaincre. La confiance de Diesl et la camaraderie des Chevaliers du Feuglacé lui ont ouvert les yeux sur un monde totalement différent. Il suivait les ordres de Diesl avec une ténacité inflexible et a rapidement atteint le statut de Compagnon.

Alors qu'il participait à une mission d'enquête sur la loyauté hésitante du Comte Électeur du Stirland, Helmut fut capturé. Le Comte menaça de le torturer pour lui faire révéler les identités des Chevaliers du Feuglacé opérant dans sa province. Afin de montrer sa détermination à rester silencieux, Helmut se pencha brusquement, s'empara d'un couteau qu'un des tortionnaires avait à la ceinture et se trancha la langue.

Le Comte fut si secoué par cette démonstration extrême de loyauté envers l'Empereur qu'il en tomba à terre et se mit à pleurer. Il se rendit immédiatement auprès de Karl-Franz et jura sa propre fidélité, promettant de ne jamais plus comploter contre le trône. Pour cet extraordinaire service à l'Empereur, Helmut fut élevé au rang de membre à part entière de l'Ordre et reçut un titre de noblesse. Cependant, son incapacité à parler le rend des plus inutiles dans les missions politiques et l'empêche d'accéder à un poste de dirigeant. S'il trouve cela douloureux, il n'en laisse rien paraître.

Totalement illettré, Helmut ne communique que par grognements et gestes simples. Ses actions depuis son terrible sacrifice suggèrent que ses motivations sont toujours les mêmes : la réussite des missions est la seule chose qui lui importe.

Katrin Schneekette

Sorcière humaine, Niveau 3
29 ans, 1,68 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	37	5	5	9	58	1	50	49	68	54	57	32

Compétences : Alphabétisation, Calcul Mental, Connaissance des Démons, Connaissance des Parchemins, Connaissance des Plantes, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Évaluation, Identification des Objets Magiques, Identification des Plantes, Incantations — Magie de Bataille 3, Langage Secret — Classique, Langue Hermétique — Magikane, Méditation, Préparation de Poisons, Sens de la Magie.
Points de Magie : 26
Sortilèges : Aura de Protection, Boule de Feu, Éclair, Guérison des Blessures Légères, Malédiction d'Attraction des Projectiles, Malédiction, Ouverture, Pont Magique, Sommeil, Sons, Vol, Zone de Silence.

Katrin, une sorcière expérimentée, est le sergent chef de Mechthild. Son tuteur dans les arts mystiques est un sorcier de bataille proche du Patriarche Suprême, chef du Collège de Magie d'Altdorf. Quand il a entendu dire que les Chevaliers du Feuglacé avaient besoin d'un ou deux sorciers de plus, il a fait jouer ses relations pour que Katrin obtienne le poste. Heike Schlacht a à son tour assigné Katrin au service de sa propre protégée, Mechthild.

Katrin est une femme attirante et svelte, aux cheveux blonds très clairs. Hautaine et distante, elle fait de son mieux pour se montrer complètement inaccessible. Sa personnalité est adaptée aux Chevaliers du Feuglacé : elle ne se soucie pas des autres et déteste l'échec. D'un autre côté, elle ne s'intéresse pas particulièrement à la politique et ne partage pas la loyauté obsessionnelle de l'Ordre envers l'Empereur.

Katrin considère son poste de sergent auprès des Chevaliers du Feuglacé comme l'occasion de poursuivre ses études magiques et de pratiquer ses pouvoirs sans craindre l'État. Elle ne s'épargnera cependant aucun effort pour aider Mechthild à réussir dans sa mission.

Bertolt Geizhals

Espion humain
(ex-Collecteur d'Impôts, ex-Marchand, ex-Explorateur)
40 ans, 1,68 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	55	44	5	5	11	40	2	37	46	63	71	50	33

Compétences : Acuité Visuelle, Alphabétisation, Ambidextrie, Baratin, Calcul Mental, Cartographie, Commerce, Corruption, Cryptographie, Évaluation, Filature, Fuite, Langue Archaïque — Arcane Naine, Législations, Linguistique, Numismatique, Pistage, Sixième Sens.

Bertolt Geizhals, un homme mince et voûté, aux traits rappelant vaguement un museau de rat et aux cheveux blancs et hirsutes, est un autre sergent de Mechthild. C'est un grippe-sou qui a déjà servi plusieurs Chevaliers du Feuglacé. Comme il ne cesse de se plaindre, sa compagnie n'est pas des plus agréable, mais il a prouvé sa valeur quand il s'agit de s'occuper des détails, de bien négocier (surtout pour les questions d'argent) et il est au diapason avec les malhonnêtetés des autres.

Bertolt préfère les missions plus civilisées, plus politiques et espère une fin rapide pour la mission actuelle. Il combat quand c'est nécessaire, mais Mechthild lui a donné pour instructions de rester à l'écart tant que sa présence n'est pas indispensable. Comme il ne rajeunit pas, Bertolt suit cet ordre avec joie. Il a peur de sa maîtresse et fera presque n'importe quoi pour éviter de la mettre en colère.

Peter Zynismus

Capitaine-Mercenaire
(ex-Manouvrier, ex-Chef-Balistaire)
35 ans, 1,65 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	69	64	5	6	12	54	3	42	50	39	62	35	46

Compétences : Alphabétisation, Armes de Spécialisation — Arbalète, Bagarre, Chant, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Escalade, Esquive, Force Accrue, Résistance à l'Alcool, Technologie, Travail du Bois, Vision Nocturne.

Peter Zynismus est un homme petit, portant le bouc et aux traits burinés ; c'est le sergent de Helmut Beschluss. Cynique et coléreux, il en est arrivé, sans le révéler, à détester les Chevaliers du Feuglacé. Il respecte Helmut, pas les autres.

Peter a débuté comme menuisier dans un petit village, mais fut conscrit pour aller combattre dans l'artillerie pour l'Empire. C'est sur les champs de bataille du Vieux Monde qu'il a appris comment fonctionnait la société. C'est là qu'il en est venu à mépriser son commandement aristocratique, qui manifestait bien peu d'intérêt pour le bien-être de ses troupes. Il en est venu à penser que le plus grand nombre livre les batailles pour le bénéfice de quelques privilégiés. Il a fini par former sa propre troupe de mercenaires, mais cette expérience, de courte durée, se termina dans une embuscade de gobelins au cours de laquelle périrent la plupart de ses hommes.

Peter circula quelque temps à la recherche d'un emploi lucratif et tomba sur ce qu'il pensait être un groupe de chasseurs de trésor. C'était en réalité une mission sous couverture de l'Ordre. Peter est devenu ami avec Helmut, qui était à l'époque un compagnon. Ce



fut peu de temps après qu'Helmut se coupa la langue. Peter fut si impressionné par cette démonstration d'honneur qu'il fit, à titre personnel, le serment de rester au côté de son ami et de le protéger, non seulement des dangers encourus lors des missions, mais aussi de son Ordre. Peter estime que les autres chevaliers ne sont que des politiciens et que, tôt ou tard, ils décideront de sacrifier Helmut pour des raisons égoïstes. Assez malin pour ne pas dévoiler ses opinions, il n'a cependant pas peur de manifester son cynisme sur la façon dont tourne le monde en général, surtout en présence de ceux qui lui sont socialement égaux.

Quant à savoir si Helmut lui rend son amitié ou le considère simplement comme une ressource mise à sa disposition, c'est impossible à dire. Peter est prêt à risquer sa vie pour Helmut, mais si celui-ci est tué, il désertera à la première occasion sûre.

Joachim Hartwurst

Mercenaire humain
(ex-Pilleur de Tombes, ex-Garde du Corps)
39 ans, 1,73 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	57	42	5	3	8	42	2	30	23	24	29	28	25

Compétences : Alphabétisation, Ambidextrie, Armes de Spécialisation — Lasso, Filet, Coups Puissants, Course à Pied, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Filature, Pistage.

Joachim Hartwurst, un bâfreur et un vantard, est fier de son énorme bedaine et de sa moustache cirée élaborée. Il est le sergent de Nikolas von Liebewelpen et c'est sa première mission avec les Chevaliers du Feuglacé. Nikolas est tombé sur lui par hasard à Altdorf et l'a engagé sur-le-champ, en se rappelant son enfance, lorsque Joachim était le garde du corps de son père. À l'époque, il le considérait comme un personnage grandiose et jovial ; il est maintenant trop distrait pour penser à réviser son opinion d'adulte.

Les autres membres du groupe sont moins impressionnés que lui. Ils trouvent les incessantes fanfaronnades de Joachim ennuyeuses et s'attendent à le voir se comporter en lâche, comme la plupart des vantards. Joachim n'a pas encore été impliqué dans une vraie crise, mais il n'a aucune intention de risquer sa vie pour l'Ordre. Ce n'est pour lui qu'un boulot comme un autre, et au diable la loyauté envers l'Empereur.

Si Joachim se retrouve avec 3 points de Blessure ou moins, il courra se mettre à l'abri et feindra avoir une blessure encore plus grave.

Franno Burrling

Espion halfeling mâle
(ex-Bateleur, ex-Magnétiseur, ex-Charlatan)
42 ans, 1,22 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	56	1	4	9	65	1	62	38	50	61	53	59

Compétences : Acuité Visuelle, Baratin, Camouflage Urbain, Charisme, Comédie, Conscience de la Magie, Crochetage des Serrures, Déguisement, Déplacement Silencieux Urbain, Escamotage, Filature, Hypnotisme, Imitation, Sixième Sens.

L'espion halfeling Franno Burrling ressemble à un enfant humain tout ridé, avec des poches foncées sous les yeux et des cheveux blonds clairsemés. Ce Compagnon de l'Ordre du Feuglacé est un espion expérimenté ; son talent pour inspirer la confiance en fait un agent de valeur.

Franno était un esprit libre qui est tombé sur l'Ordre plus ou moins par hasard. Désireux de plaire à ses nouveaux amis, il se distingua rapidement et devint indispensable. Ce fut lorsqu'il commença à s'ennuyer et décida de passer à autre chose qu'il comprit qu'il était pris au piège. Il en savait trop sur l'Ordre, en particulier sur une série d'assassinats approuvés par l'Empereur. S'il tentait de s'en aller, ses nouveaux amis le pourchasseraient pour le tuer sans le moindre remords.

Pour se consoler, Franno s'est tourné vers l'alcool et la poésie. Son apparence joyeuse masque un profond abîme d'apitoiement sur lui-même. Il ne prévoit aucune issue de secours ; il connaît trop bien l'Ordre pour espérer lui échapper. Il envisage de continuer à faire son travail, même si cela ressemble plus maintenant à une corvée qu'à l'aventure à laquelle il aspire.

Kostenlos Umlaut

Érudit humain
(ex-Estudiant)
64 ans, 1,83 m

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	28	4	2	9	30	1	28	33	66	32	65	30

Compétences : Alphabétisation, Astronomie, Cartographie, Connaissance des Runes, Héraldique, Histoire, Identification des Plantes, Langage Secret — Classique, Langue — Khazalide, Langue Hermétique — Magikane, Linguistique, Numismatique, Sens de la Magie.

Kostenlos Umlaut est un homme grand, décharné, barbu, à la calvitie croissante et aux yeux bleu délavé. Il ne compte pas parmi les représentants du Feuglacé ; il est leur prisonnier. Mechthild, agent impérial, l'a arrêté au motif de sédition et de possession de



volumes interdits. Elle l'a enchaîné et emmené dans la Vallée du Yetzin, pour recourir, si nécessaire, à son expertise face à l'imminent déchaînement du Chaos que ses recherches ont prédit.

Kostenlos, héritier d'une affaire de textile florissante, était autrefois conférencier à l'Université d'Altdorf. Un des sujets qui l'intéressaient était l'histoire naine. Kostenlos soutenait que l'histoire naine était truffée d'inexactitudes parce qu'elle n'était étudiée que par les nains, qui manquaient d'objectivité dans l'interprétation de leurs archives. Ses théories scandalisèrent la communauté naine de la cité. Les étudiants nains ne vinrent plus à ses cours que pour le chahuter. Des nains influents obtinrent son renvoi. Cela ne l'empêcha pas de poursuivre ses recherches, de rassembler des documents qui confirmèrent sa version moins flatteuse de l'histoire de cette race.

Les ennuis actuels de Kostenlos ont commencé quand il s'est mis à étudier le Temps des Malheurs, l'époque du désastre qui secoua la civilisation naine avant l'an -1500. Les archives de l'époque sont très incomplètes et confuses. Kostenlos fit discrètement savoir qu'il apprécierait de recevoir les documents datant de cette période, et qu'il ne poserait aucune question embarrassante sur leur provenance. En payant les brigands grâce à l'argent familial, il finit par rassembler une collection impressionnante de documents.

À force de comparer des notes énigmatiques et des extraits de code, Kostenlos découvrit des références voilées aux Cristaux du Pouvoir et devina qu'ils avaient participé à la venue du Temps des Malheurs. Il se mit à chercher des documents et des légendes sur les Cristaux et obtint de multiples prophéties écrites au fil des ans par divers visionnaires et autres déments. Tous prédisaient que les Cristaux se retrouveraient dans la Vallée du Yetzin quatre mille ans après leur fabrication, et qu'ils pourraient provoquer une catastrophe aussi destructrice pour le monde que le Temps des Malheurs.

Kostenlos acquit la conviction que ces prophéties étaient authentiques, et il tenta de transmettre cette information aux subalternes de l'Empereur. Il fut pris pour un fou et chassé. Il alla donc clamer dans les rues le destin qui attendait l'Empire. Pendant ce temps, Mechthild suivait les mouvements d'un groupe d'agents venus dans l'Empire de la citadelle naine de Karak Hirn. Avertie de leur présence par des informateurs, Heike Schlacht décida qu'il était important de savoir ce qui les amenait là. C'étaient en fait des membres de la Confrérie du Souvenir (voir p. 45) chargés de trouver l'érudit perturbateur et de le faire taire. Ils craignaient que les divagations de Kostenlos n'incitent des phalanges d'aventuriers à se rendre dans la Vallée du Yetzin en quête des Cristaux. Une fois Kostenlos mort, les autres membres de la Confrérie pourraient s'occuper sans interférence de la menace que représentent les pierres.

Mechthild et ses sergents firent échouer la tentative d'assassinat contre Kostenlos. Les tueurs s'enfuirent ou furent mortellement blessés pendant le combat. Kostenlos fut d'abord heureux de l'intervention de Mechthild ; il lui révéla tout ce qu'il savait sur le désastre qui menaçait peut-être l'Empire. Elle estima que ses théories n'étaient pas les simples divagations d'un cinglé ; pourquoi les nains de Karak Hirn auraient-ils autrement essayé de le tuer? Elle convainquit Heike Schlacht d'envoyer une expédition dans la Vallée du Yetzin pour trouver et détruire ces Cristaux.

Kostenlos fut heureux d'entendre que quelqu'un allait agir. Ce à quoi il ne s'attendait pas, c'est d'être mis à contribution par les Chevaliers du Feuglacé, traîné dans l'inhospitalière Voûte et maltraité chaque fois qu'il protestait ou qu'il ralentissait la progression du groupe. Ce n'est pas un homme en forme, et il commence à penser qu'il devrait faire tout son possible pour s'assurer que Mechthild échoue : elle allait voir ce qu'il en était !

Se pourrait-il que toutes ces prophéties démentes étudiées pendant des années aient affecté son esprit? Kostenlos Umlaut serait-il devenu un serviteur du Chaos? C'est à vous d'en décider ; l'important est qu'il préfère aider les aventuriers plutôt que Mechthild.



Appendice II

Créatures Nouvelles

Disques de Tzeentch

Requins célestes de Tzeentch (K'echi'tsonae)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
12	35	—	3	3	11	30	1	0	90	90	90	90	0

Traits Psychologiques : Les Disques ne sont affectés par aucun effet psychologique (hormis ceux produits par les Démons Mineurs et Majeurs et les divinités) et ne peuvent être forcés à abandonner le combat. Ils provoquent la *peur* chez toutes les créatures vivantes.
Règles Spéciales : Un Disque peut transporter un unique cavalier pendant la bataille, mais il peut aussi combattre tout seul. Il porte son unique attaque par morsure avec ses bords aiguisés comme un rasoir quand il passe à côté d'un adversaire.

Les Royaumes du Chaos sont habités par les Puissances du Chaos et leurs serviteurs, les ombres des mortels et des créatures obséquieuses et incertaines nées des émotions récurrentes de ceux qui ont vécu. C'est une sorte d'enfer et une sorte de paradis, une mer infinie de perdition. On y trouve un nombre illimité de chasseurs et de tueurs, de choses qui pourchassent les créatures obséquieuses, ainsi que les reflets des esprits des hommes. Les Disques de Tzeentch, qui vivent en bancs, ne sont pas les moindres d'entre eux ; on les appelle aussi les Destriers de Tzeentch. Ils parcourent les courants de distorsions comme des bancs de barracudas, à la recherche des choses vulnérables qui les habitent. Les Disques sont des chasseurs vicieux et indifférents. Ils peuvent sentir l'ombre d'un humain vulnérable et la retrouver rapidement. Ils la mettent alors en pièces avant de rapporter les restes à leur Seigneur Tzeentch.

Dans les Royaumes du Chaos, les Disques sont des créatures brumeuses dont la forme changeante laisse deviner des profusions de dents et de petits yeux pénétrants. Quand ils pénètrent dans le monde matériel sur l'ordre de leur Seigneur Tzeentch, leurs corps magiques adoptent des formes bizarres et improbables. La plupart sont circulaires, mais quelques-uns sont couverts d'yeux et d'autres enveloppés de métal vivant. Ils volent dans l'air, filant et virant comme des poissons en eau clair. Il arrive qu'un Champion ou tout autre serviteur de Tzeentch reçoive un Destrier de Tzeentch qu'il chevauche alors dans les airs en se tenant sur la partie plate de son dos.

Natifs des Royaumes du Chaos, les Disques ne peuvent pénétrer dans le monde matériel que sous la direction de leurs supérieurs démoniaques mais peuvent y revenir à volonté. Ils peuvent alors y ramener un Champion du Chaos. Les simples mortels ne sont cependant pas faits pour exister dans cet univers immatériel ; l'ivresse et l'excitation qu'il suscite dépasse parfois la tolérance humaine. Ces chevauchées entre les mondes constitue l'ultime



sensation : être chassé par les choses qui vivent dans les Royaumes et nourri par l'atmosphère liquide de pure magie, retourner dans le monde mortel au sommet de l'extase, chacun de ses nerfs brûlant de l'énergie de la magie brute.

Héritiers du Changement

Menteurs de Tzeentch sous formes volées (K'aitsa'chinu'i)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	55	42	5	4	13	87	2	89	89	89	89	89	0

Traits Psychologiques : Rencontré sous sa forme naturelle, l'Héritier provoque la *terreur* chez toutes les créatures vivantes.
Magie : L'Héritier peut lancer des sortilèges comme un Sorcier Démoniste de niveau 2. Il dispose de 20 Points de Magie.
Règles Spéciales : L'Héritier peut devenir éthéral à volonté, comme avec le sort Élémental de niveau 3, *Éthéralité* (*WJRF*, p. 169). Cette capacité lui coûte 1 Point de Magie par tour (minute).



Note : Des personnages de ***WJRF*** ont peut-être rencontré un Héritier dans une aventure antérieure : Gidéon, le démon de *Ombres sur Bögenhafen*, en est un.

Les Héritiers, les moindres des serviteurs démoniaques de Tzeentch et les moins connus, sont les yeux, les oreilles et les agents des plus grandes puissances du panthéon du dieu. Ils passent le plus clair de leur temps à circuler entre les Royaumes du Chaos et d'autres mondes, à perpétrer les méfaits de leurs maîtres et à rendre comptes des situations et complots en cours.

Ils ressemblent beaucoup à leurs maîtres, les Seigneurs du Changement, mais possèdent une forme et une taille plus humanoïdes, avec de longs bras, des jambes grêles et une peau écailleuse profondément ridée. Leurs petites ailes de chauve-souris leur permettent de voler sur de courtes distances. Les Héritiers ont cependant la capacité de changer de forme et peuvent adopter l'apparence de n'importe quel représentant de race humanoïde, indéfiniment et sans que cela leur coûte de Point de Magie. Nul ne sait vraiment si ce pouvoir est de nature physique, magique ou psychologique. Selon certains rapports, lors d'incidents où un groupe comprenant plusieurs races a rencontré un Héritier, chaque race l'a vu sous une apparence différente ; l'humain a vu un humain, l'elfe a vu un elfe, etc. Si un Héritier se fait passer pour un individu particulier, quiconque connaît "l'original" a droit à un test d'**I** pour détecter la supercherie.

Grâce à leurs voyages dans les royaumes du temps et de l'espace, et aux complots ourdis sur un millier de mondes, les Héritiers ont développé une formidable rouerie maléfique et un instinct tortueux pour la manipulation des esprits et des émotions de toutes les races. Ils peuvent regarder dans l'âme d'un individu et lui promettre tout ce qu'il désire afin de le convaincre d'œuvrer — consciemment ou pas — pour les puissances du Chaos. Les chances qu'un Héritier tienne un jour ses promesses sont très faibles.

Les Héritiers opèrent généralement près des Portes du Chaos, des portails, collèges de magie ou tout autre lieu qui leur fournit le moyen de passer d'un royaume à l'autre. Si un sorcier ou un démoniste tente d'invoquer un serviteur de Tzeentch, c'est souvent un Héritier qui répond. Dans leurs missions d'infiltration et de collecte d'informations dans le monde de Warhammer, ils travaillent presque toujours sans l'aide d'autres démons ou créatures chaotiques.

Bien que les Héritiers ne soient pas considérés comme faisant partie des guerriers de Tzeentch, ce sont des combattants aguerris et intrépides, capables d'attaquer avec des armes de corps à corps ou leur bec et leurs griffes.

Incendiaires

Démons de Feu de Tzeentch (K'Chanu'tsani'i)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	35	45	5	4	11	40	2	0	90	0	90	90	0

Traits Psychologiques : Les Incendiaires ne sont affectés par aucun effet psychologique (hormis ceux produits par les Démons Mineurs et Majeurs et les divinités) et ne peuvent être contraints d'abandonner le combat. Leur apparence provoque la *terreur* chez toutes les créatures vivantes.
Règles Spéciales : Les Incendiaires peuvent faire des bonds de 18 mètres de long ou 2 mètres de haut.

Comme les Horreurs Roses et Bleues, les Incendiaires sont faits de magie pure ; ils ne sont que partiellement solides et semblent presque transparents. Ce sont des créations bizarres, des humanoïdes grotesques à tête d'oiseau montés sur une sorte de jupe molle de chair rose, comme un champignon la tête en bas. Ils se déplacent par bond en aspirant de l'air dans cette jupe de chair fongoïde et en l'expulsant par une puissante contraction. En guise de bras, ils disposent de deux troncs bleus qui se terminent par des orifices ouverts crachant des flammes magiques.

L'intellect des Incendiaires est terriblement rudimentaire et instinctif, mais ils sont particulièrement réceptifs aux pensées des Seigneurs du Changement. Ils sont dominés par celles du plus proche ou du plus puissant et agissent donc en total accord avec ses désirs. Les Incendiaires sont quasi-littéralement les instruments de la volonté d'un Démon Majeur.

Les Incendiaires attaquent en mordant ou se servent des troncs pour projeter des flammes ou brûler un adversaire au corps à corps. Les flammes ont une portée de 12 mètres et peuvent partir dans n'importe quelle direction. Touchée, la cible subit 1D6 coups de Force 3. Au corps à corps, déterminez normalement avec un jet de dés si l'attaque réussit. La cible atteinte encaisse 1D6 coups de Force 3, comme pour les projections.

Les membres enflammés sont à l'origine du nom des Incendiaires. Il ne s'agit toutefois pas d'un feu normal mais d'une manifestation de magie brute, teintée de nuances démoniaques de bleu et de jaune. L'Incendiaire peut utiliser ses flammes pour lancer des boules de feu colorées sur ses ennemis ou pour les brûler au corps à corps. Tandis que le feu craque et siffle, de petites flammes magiques tombent par terre et adoptent la forme d'un objet voisin ou d'une personne — comme de petites marionnettes. Ces petites représentations imitent ce qui se passe autour d'elles, mais d'une manière moqueuse et troublante. L'Incendiaire ignore généralement ces petites parodies de la réalité, mais il lui arrive parfois d'y jeter un coup d'œil et de les détruire de son feu magique. Quand l'Incendiaire s'en va, ces petites scènes se désagrègent en mares crachotantes de magie qui s'évaporent lentement et s'évanouissent. Un Incendiaire est habituellement suivi d'une série de ces minuscules images, qui deviennent instables et disparaissent quand il s'éloigne.

Appendice III

Magie Nouvelle

Magie Nécromantique, Niveau 3:

Créer une Tête Mémoire

Niveau de Sort: 3
Points de Magie: 12
Portée: Contact.
Durée: Jusqu'à dissipation ou destruction.
Ingrédients: humanoïde intelligent, autel sacrificiel, hache.

Ce sortilège oblige l'enchanteur à pratiquer le sacrifice rituel d'une victime intelligente. À l'apogée de cette hideuse cérémonie, la victime est décapitée d'un coup de hache. Le corps est jeté. L'enchanteur lie ensuite l'esprit de la victime qui se retrouve piégé dans le crâne.

Quand le sort est lancé, l'esprit de la victime a droit à un test de **FM** pour échapper à l'emprisonnement. Il subit une pénalité de -5 par Point de Folie qu'avait la victime au moment où elle est morte. De plus, si l'enchanteur a soumis la victime à de longs rites démoralisants dédiés aux Dieux Sombres avant de la décapiter, celle-ci subit une pénalité supplémentaire de -10 par heure de rituel ou par tranche de 50 sectateurs qui y assistent.

La tête mort-vivante qui en résulte reste consciente et sensible, bien qu'elle ait perdu l'essentiel de sa personnalité et la plupart de ses souvenirs. La tête se rappellera toutes les informations que l'enchanteur lui dicte, et elle les lui répètera chaque fois qu'il le lui demandera. D'autres personnes que l'enchanteur peuvent obtenir des informations de la tête, mais elles ne peuvent pas lui en dicter.



La tête ne peut pas parler de manière intelligible sauf quand elle récite des informations, mais il lui arrive de geindre sous l'effet du tourment. Elle n'a aucun libre arbitre et ne peut agir de manière indépendante.

Il existe une limite à la quantité d'informations que peut contenir une tête, variant entre 10 000 et 20 000 mots. (Il est peu probable que vous ayez besoin de déterminer ce détail, mais si c'était nécessaire, lancez 1D10+10 et multipliez le résultat par 1 000.)

Mauro Malusalbus s'est vu accorder ce sort par un des démons servant Tzeentch. Nul autre dans le Vieux Monde ne le connaît ou n'a même conscience de son existence. C'est une manière pratique de stocker secrètement des renseignements parce que personne ne sait que c'est possible. Si son usage était plus répandu, quiconque ayant des connaissances en occultisme saurait comment extraire les informations des têtes, et celles-ci n'offriraient aucun avantage sur les livres.

Les Pouvoirs des Cristaux

Au commencement de *Cœur du Chaos*, les personnages joueurs sont déjà accordés aux quatre Cristaux qui ont ensuite fusionné. Ce phénomène change quelque peu les pouvoirs des pierres. L'épuisement psychique que provoque l'accord avec les pierres fusionnées fait qu'il est plus difficile de se servir de certains pouvoirs ; de nombreuses capacités qui pouvaient être utilisées à volonté requièrent maintenant des tests de **FM**. Les effets chaotiques des Cristaux sont désormais plus importants ; il est plus fréquent d'avoir des conséquences négatives en cas d'échec du test. Les précisions sont données ci-après. En ce qui concerne les capacités apportées par les cristaux avant leur fusion, se référer aux précédents volumes de la campagne des *Pierres du Destin*.

L'Accord aux Cristaux Fusionnés

Tout personnage accordé à l'un des Cristaux avant leur fusion conserve les pouvoirs de sa propre pierre. Si l'un d'eux décède pendant l'aventure, le Cristal qui lui correspondait s'accorde de lui-même à un autre personnage joueur choisi au hasard, avec une préférence pour quiconque n'est pas déjà lié à un des autres Cristaux.

Utilisation des Pouvoirs des Cristaux

Les pouvoirs des Cristaux ne sont plus soumis aux règles qui régissent le lancement de sort. Les personnages peuvent utiliser un pouvoir en y consacrant une unique action ; ils n'ont pas besoin de se concentrer sur l'effet pendant tout le round. C'est pourquoi ils ne subissent aucun effet négatif si quelque chose vient troubler leur concentration ; ils n'encaissent pas de dommages et peuvent employer l'effet comme ils le souhaitaient. Il n'est pas nécessaire

qu'ils soient en contact avec le bloc formé par les Cristaux, mais celui-ci ne doit pas être à plus de 6 mètres.

Effets Improvisés

Si cette idée vous paraît envisageable, vous pouvez autoriser les personnages joueurs accordés aux Cristaux à tenter de modifier les résultats des capacités de leur pierre en appliquant des pénalités appropriées à leurs tests de **FM**.

Connaissance des Pouvoirs des Cristaux

Les personnages sont maintenant pleinement conscients de toutes les capacités de leurs cristaux, y compris les effets potentiels des échecs; vous pouvez donc leur donner la liste des pouvoirs sous forme d'aide de jeu. Cela vous permet de vous décharger de cette question; étant le maître de jeu, vous avez bien assez de choses à gérer sans cela.

Échecs Imprévisibles

Si vous sentez que les personnages abusent de cette connaissance en tenant trop compte des échecs possibles — surtout s'ils espèrent connaître l'échec parce que cela leur serait plus utile que l'effet lui-même — vous êtes libre d'improviser de nouveaux effets, imprévisibles, dus aux échec. Vous pourriez même vouloir lancer un dé de pourcentage à chaque usage d'un pouvoir, en décrétant qu'il y a 25% de chances pour qu'il se produise un échec imprévisible. Certaines capacités des Cristaux sont maintenant accessibles à plusieurs personnages accordés. Elles figurent plusieurs fois dans la liste afin de faciliter les références.

Format

Les capacités sont présentées comme suit:

Nom de la Capacité

Effet: Description de l'effet obtenu.
Activation: Façon d'activer la capacité. Les deux modes les plus courants sont *automatique* et *test de FM*. Les capacités automatiques n'ont pas besoin d'être activées; elles sont constamment disponibles, que le personnage y ait consciemment recours ou non. Les autres nécessitent la réussite d'un test de **FM** pour être activées.
Échec: La plupart des capacités ont des effets négatifs si les personnages qui tentent de les utiliser ratent leur test de **FM**.
Intervalle: Délai qui doit s'écouler entre deux utilisations de la capacité. S'il est mentionné "Toujours disponible", la capacité peut être utilisée sans limitation de fréquence.
Inconvénient supplémentaire: Certaines capacités ont des inconvénients supplémentaires qui se produisent même si le personnage réussit son test d'activation. Cette rubrique est absente quand la capacité n'a pas d'inconvénient supplémentaire.

Capacités du Cristal de Feu

Voici la liste alphabétique des capacités du Cristal de Feu.

Anneau de Défense I

Effets : Vous créez un anneau de flammes orange, pouvant atteindre 6 mètres de diamètre et ayant les mêmes effets que le sort *Zone de Sanctuaire*. Tous les projectiles non-magiques qui passent dans le cercle de flammes sont détruits comme par le sort *Invulnérabilité aux Projectiles*. Les créatures vivantes qui tentent de forcer le passage encaissent un coup automatique dû au *feu*. Il est inutile de se concentrer pour maintenir l'anneau qui dure 1 heure maximum.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Vous et toutes les personnes présentes dans la zone censée être protégée par l'*Anneau de Défense* encaissez un coup automatique dû au *feu*.
Intervalle: 6 heures.

Anneau de Défense II

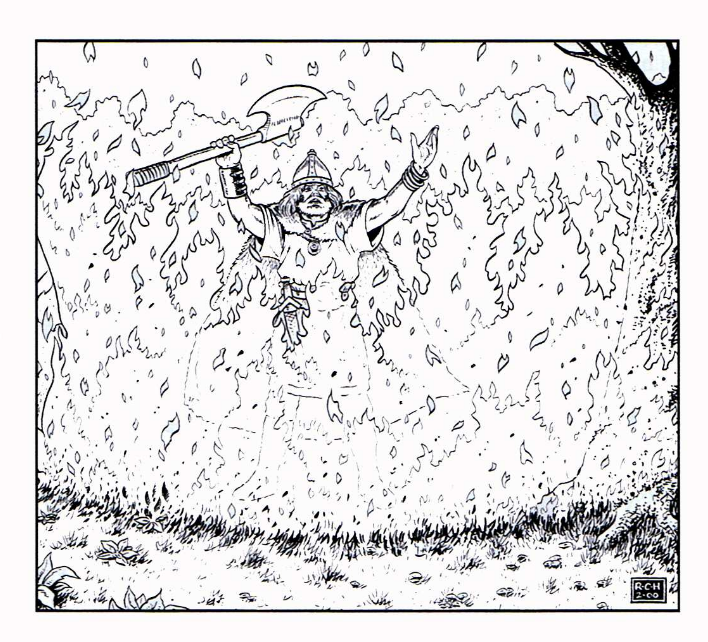
Effets: Identique à l'*Anneau de Défense I*, avec les pouvoirs supplémentaires suivants: (1) les sorts de toute nature et de tout niveau ne peuvent ni entrer ni sortir de l'anneau; (2) les créatures vivantes qui tentent de franchir l'anneau encaissent, comme précédemment, des dommages dus au feu et sont en plus repoussées.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Vous et toutes les personnes présentes dans la zone censée être protégée par l'*Anneau de Défense* encaissez un coup automatique dû au *feu*. Tout le monde doit effectuer un test de **FM**; ceux qui le ratent ne peuvent plus lancer de sort ou utiliser des effets de type sort (dont ceux des Cristaux) pendant 1D6 heures.
Intervalle: 42 heures.

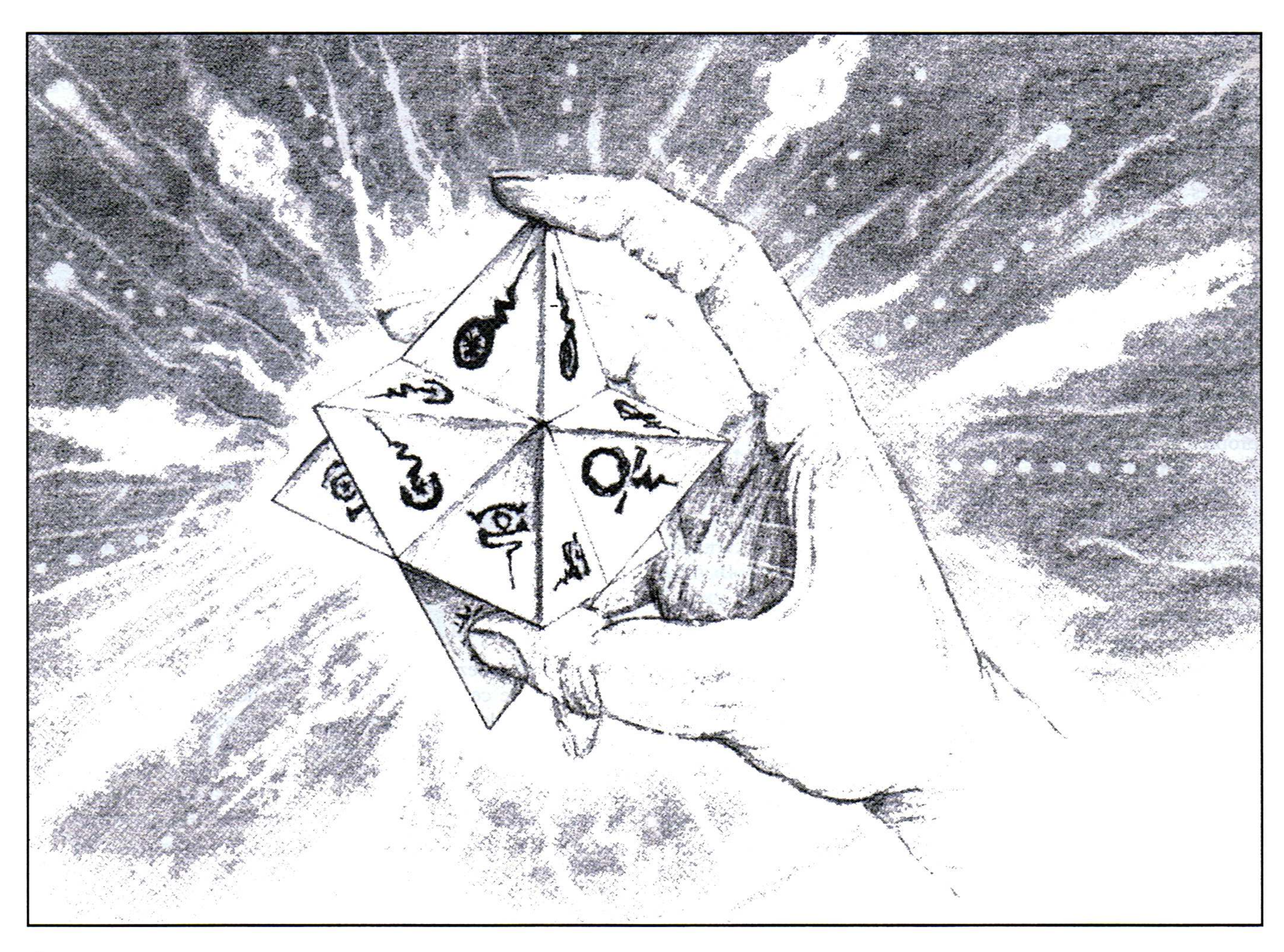
Aveuglement

Effets: Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 1 du même nom.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Vous lancez une *Boule de Feu* à la place.
Intervalle: Toujours disponible.

Boule de Feu

Effets: Vous lancez ce sort de Magie de Bataille au niveau 4.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Néant.
Intervalle: 15 minutes.





Éclair

Effets : Vous lancez ce sort de Magie de Bataille au niveau 4.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous lancez une *Explosion* à la place.
Intervalle : 6 heures.
Inconvénient supplémentaire : 5% de chances pour qu'une flammèche d'air et de feu vous remonte à la figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure.

Éclair de Feu

Effets : Vous pouvez diriger un mince rayon de feu vers n'importe quelle cible. Cet effet suit les règles concernant les projectiles, pas celles de la magie. La portée de ce projectile est 32/64/300. Les dommages infligés sont de 1D6+(**FM**/10 arrondi à l'entier inférieur). Bien que le projectile soit constitué de feu, son contact avec la cible est trop bref pour embraser autre chose que les matériaux les plus inflammables.
Activation : Test de **CT**.
Échec : Néant.
Intervalle : 1 round.

Évocation Majeure

Effets : Vous évoquez un unique Élémental de Feu de *taille* 10 ou 1D3+1 Élémentaux de Feu de *taille* 5, selon ce que vous souhaitez. Cette capacité du Cristal ne permet ni de les contrôler ni de les conjurer.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Néant.
Intervalle : 42 heures.

Évocation Mineure

Effets : Vous pouvez évoquer un unique Élémental de Feu de *taille* 5. Cette capacité du Cristal ne vous permet ni de le contrôler ni de le conjurer.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Néant.
Intervalle : 42 heures.

Explosion

Effets : Vous lancez le sort de Magie de Bataille niveau 4 de même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Si la cible de votre sort est blessée ou endommagée, elle se retrouve en pleine forme ou en bon état. Si elle était déjà en bonne santé, elle gagne 4 points de **B** pendant 24 heures.
Intervalle : 6 heures.

Feu

Effets : Vous lancez le sort de Magie Mineure *Flammerole*.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous lancez une *Boule de Feu* à la place.
Intervalle : Toujours disponible.

Lumière

Effets : Vous pouvez lancer les sorts de Magie Mineure *Luminescence* et *Feux Follets*.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous ne pouvez pas utiliser ces deux sorts pendant les prochaines 24 heures.
Intervalle : Toujours disponible.

Protection contre le Feu

Effets : Vous êtes immunisé contre les dommages dus au feu, magique ou autre. Le feu est aspiré dans le Cristal pour alimenter son pouvoir élémental. Cette protection s'étend à toute personne qui vous touche ou que vous touchez, que cela vous plaise ou non. Vous *n*'êtes toutefois *pas* immunisé contre les effets de votre propre Cristal, qu'ils soient de feu ou non.
Activation : Automatique.
Échec : Néant.
Intervalle : Toujours disponible.

Réchauffement de Substance Terrestre

Effets : Vous chauffez très rapidement une substance terrestre non-magique (terre, pierre ou métal). La cible doit être un morceau ou une zone ne dépassant 0,2 m² et se trouvant dans votre champ de vision. Les armes, fragilisées, se briseront au cours de l'utilisation suivante. Les armures métalliques brûlantes infligeront un coup de **F** 4 à leur porteur à chaque round pendant 1D4 rounds ou jusqu'à ce qu'elles soient enlevées. Le sol de terre ou de pierre sera si chaud qu'il se transformera en *terrain difficile* pour toutes les créatures qui marchent dessus sans avoir les pieds bien protégés. Les objets de pierre ou de métal chauffés ainsi puis refroidis rapidement doivent réussir un test de *Résistance* ou éclater. Même si le test est réussi, ils perdent 1D4 points de **D**.
Activation : Test de **FM**.



Échec : Le MJ déplace le réchauffement sur une autre zone ou un autre objet, en choisissant quelque chose qui sera le plus gênant ou dommageable, à vous ou à vos compagnons.
Intervalle : 15 minutes.
Inconvénient supplémentaire : 5 % de chances pour que vous perdiez un objet de pierre ou de métal, non magique, choisi au hasard. La chose tombe en poussière.

Tempête de Magma

Effets : Ce pouvoir est similaire à celui d'*Explosion* (p. 135), mais comme il fait intervenir à la fois la terre et le feu, il peut affecter les créatures immunisées contre un des deux éléments — mais pas contre les deux.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Si la cible de votre sort était blessée, elle se retrouve en pleine forme. Si elle était déjà en pleine forme, elle gagne 4 **B** qui dure 24 heures.
Intervalle : 6 heures.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour que vous perdiez un objet de pierre ou de métal, non magique, choisi au hasard. La chose tombe en poussière.

Tempête Incendiaire

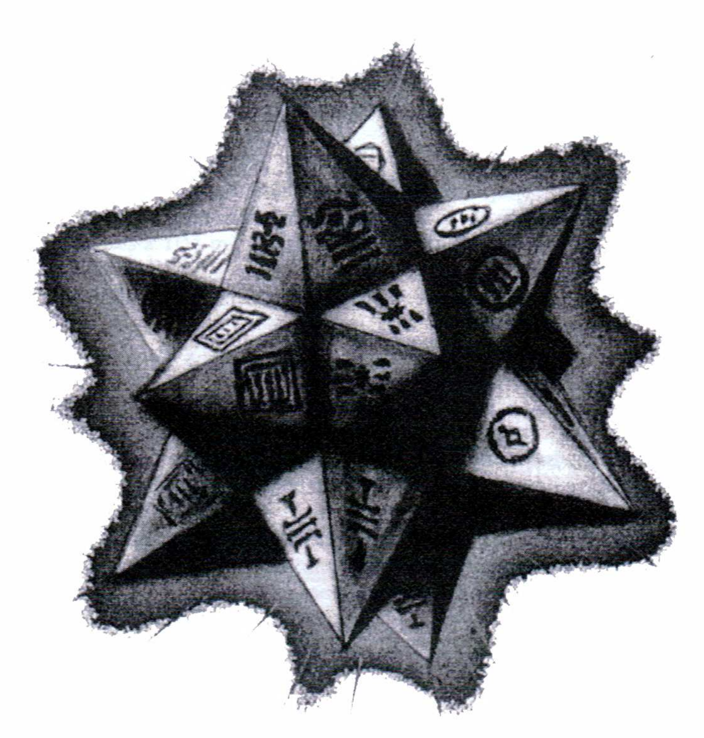
Effets : Vous créez un véritable enfer dans une zone de 3 m de diamètre dont le centre doit être à moins de 48 m de vous et dans votre champ de vision. Quiconque est pris dedans est cloué sur place et encaisse un coup automatique de **F** 8 ; les objets *inflammables* s'embrasent et subissent des dommages en conséquence.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Ni vous ni le personnage accordé au Cristal d'Air ne pouvez utiliser les pouvoirs de ces deux pierres pendant 1D12+12 heures.
Intervalle : 42 heures.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour qu'une flammèche d'air et de feu vous remonte à la figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure.

Zone de Chaleur

Effets : Vous lancez le sort de Magie Mineure du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Jet de 1D6 : (1-2) vous lancez à la place une *Boule de Feu* ; (3-4) vous lancez *Rafale de Vent* à la place ; (5-6) un *Éclair* fourchu vous frappe ainsi que le personnage accordé au Cristal d'Air.
Intervalle : Toujours disponible.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour qu'une flammèche d'air et de feu vous remonte à la figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure.

Effets Secondaires du Cristal de Feu

L'accord au Cristal de Feu provoque les effets secondaires suivants :
- Les yeux de l'accordé deviennent complètement rouge pendant les 2-5 heures suivant l'utilisation de n'importe quel pouvoir. Si un autre pouvoir est employé avant l'écoulement de ce délai, les durées s'ajoutent.
- L'accordé dégage en permanence une odeur de chair et de cheveux brûlés. Ni les lavages multiples ni les parfums ne peuvent en venir à bout.
- Tous les objets personnels tenus par l'accordé pendant plus de 24 heures roussissent et sont légèrement brûlés. Les plus inflammables, comme les parchemins, noircissent progressivement jusqu'à être méconnaissables.



Capacités du Cristal de Terre

Voici la liste alphabétique des capacités du Cristal de Terre.

Assaut de Pierres

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 1 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Le sort part simultanément 1D3 fois. L'intervalle est égal au nombre de sorts supplémentaires, en heures.
Intervalle : 15 minutes.

Création de Sables Mouvants

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 3 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : L'effet de ce pouvoir est centré sur vous.
Intervalle : 6 heures.
Inconvénient supplémentaire : 5 % de chances pour qu'un objet en votre possession, de pierre ou de métal, non magique, choisi au hasard, se transforme en boue ou en eau.

Démolition

Effets : Ce pouvoir n'affecte que les constructions en terre, en pierre ou en métal, mais il est pour le reste en tout point semblable au sort de Magie de Bataille niveau 2 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous lancez *Assaut de Pierres*, mais vous êtes la cible.
Intervalle : 15 minutes.

Destruction des Murs

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 4 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Rien ne se produit quand vous tentez d'utilisez cet effet. Plus tard, alors que vous vous tenez près d'un mur, il s'effondre sur vous et les gens qui vous entourent, comme dans les effets normaux du sort.
Intervalle : 42 heures.

Évocation Majeure

Effets : Vous évoquez un unique Élémental de Terre de *taille* 10, ou 1D3+1 Élémentaux de Terre de *taille* 5, selon ce que vous souhaitez. Cette capacité du Cristal ne vous permet ni de les contrôler ni de les conjurer.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Néant.
Intervalle : 42 heures.

Évocation Mineure

Effets : Vous évoquez un unique Élémental de Terre de *taille* 5. Cette capacité du Cristal ne vous permet ni de le contrôler ni de le conjurer.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Néant.
Intervalle : 42 heures.

Pétrification

Effets : Vous transformez toute l'eau que contient le corps de la créature vivante visée en terre ; si elle échoue à un test de **FM**, elle se transforme en pierre. La cible doit se trouver à moins de 48 mètres de vous et dans votre champ de vision.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous et toutes les créatures vivantes à moins de 24 mètres êtes les cibles de l'effet.
Intervalle : 6 heures.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour qu'un objet en votre possession, de pierre ou de métal, non magique, choisi au hasard, se transforme en boue ou en eau.

Pont Magique

Effets : Vous lancez le sort de Magie de Bataille niveau 3 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Le pont est créé, mais il s'effrite et disparaît quand vous ou un autre personnage joueur vous trouvez au milieu. Vous ne pouvez pas différencier un pont solide d'un pont défectueux.
Intervalle : 6 heures.

Projection de Sable

Effets : Vous dirigez un rayon concentré de sable vers n'importe quelle cible, qui est frappée avec une force phénoménale. Cet effet suit les règles concernant les projectiles, pas celles de la magie. La portée de ce projectile est 32/64/300. Les dommages infligés sont de 1D6+(**FM**/10 arrondi à l'entier inférieur). Bien que le projectile soit constitué de feu, son contact avec la cible est trop bref pour embraser autre chose que les matériaux les plus inflammables.
Activation : Test de **CT**.
Échec : Néant.
Intervalle : 1 round.

Protection contre la Terre

Effets : Vous êtes immunisé contre les dommages dus à la terre ou la pierre, magique ou autre. Vous êtes immunisé contre les armes

non magiques. Cette protection s'étend à toute personne qui vous touche ou que vous touchez, que cela vous plaise ou non. Vous *n'*êtes toutefois *pas* immunisé contre les effets de votre propre Cristal, qu'ils soient de terre ou non.
Activation: Automatique.
Échec: Néant.
Intervalle: Toujours disponible.

Réchauffement de Substance Terrestre

Effets: Vous chauffez très rapidement une substance terrestre non-magique (terre, pierre ou métal). La cible doit être un morceau ou une zone ne dépassant 0,2 m² et se trouvant dans votre champ de vision. Les armes, fragilisées, se briseront au cours de l'utilisation suivante. Les armures métalliques brûlantes infligeront un coup de **F** 4 à leur porteur à chaque round pendant 1D4 rounds ou jusqu'à ce qu'elles soient enlevées. Le sol de terre ou de pierre sera si chaud qu'il se transformera en *terrain difficile* pour toutes les créatures qui marchent dessus sans avoir les pieds bien protégés. Les objets de pierre ou de métal chauffés ainsi puis refroidis rapidement doivent réussir un test de *Résistance* ou éclater. Même si le test est réussi, ils perdent 1D4 points de **D**.
Activation: Test de **FM.**
Échec: Le MJ déplace le réchauffement sur une autre zone ou un autre objet, en choisissant quelque chose qui sera le plus gênant ou dommageable, à vous ou à vos compagnons.
Intervalle: 15 minutes.
Inconvénient supplémentaire: 5% de chances pour que vous perdiez un objet de pierre ou de métal, non magique, choisi au hasard. La chose tombe en poussière.

Renfort de Porte

Effets: Vous lancez une version permanente du sort de Magie Mineure du même nom. Seul vous ou un utilisateur suivant du Cristal de Terre pouvez en inverser les effets.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Vous lancez à la place *Verrou Magique* du Cristal (voir ci-après). L'effet, que vous ne pouvez pas inverser, dure 1 semaine
Intervalle: Toujours disponible.

Tempête de Magma

Effets: Ce pouvoir est similaire à *Explosion* (p. 135), mais comme il fait intervenir à la fois la terre et le feu, il peut affecter les créatures immunisées contre un des deux éléments — mais pas contre les deux.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Si la cible de votre sort était blessée, elle se retrouve en pleine forme. Si elle était déjà en pleine forme, elle gagne 4 points de **B** pendant 24 heures.
Intervalle: 6 heures.
Inconvénient supplémentaire: 25% de chances pour que vous perdiez un objet de pierre ou de métal, non magique, choisi au hasard. La chose tombe en poussière.

Terrain Difficile

Effets: Vous transformez en boue glissante une surface de terrain d'au maximum 10 m², située au plus à 48 m de vous. La zone concernée est considérée comme un *terrain difficile* — si elle était déjà de cette nature, elle devient un *terrain très difficile*.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Vous *Créez des Sables Mouvants* à la place, qui sont centrés sur vous.
Intervalle: 15 minutes.
Inconvénient supplémentaire: 5% de chances pour qu'un objet en votre possession, de pierre ou de métal, non magique, choisi au hasard, se transforme en boue ou en eau.

Tunnel

Effets: Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 4 du même nom.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Le tunnel s'effondre 1D6+4 minutes après sa création.
Intervalle: 42 heures.

Verrou Magique

Effets: Vous lancez une version permanente du sort de Magie Mineure du même nom. Seul vous ou un utilisateur suivant du Cristal de Terre pouvez en inverser les effets.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Vous lancez à la place *Renfort de Porte* du Cristal (voir ci-avant). L'effet, que vous ne pouvez pas inverser, dure une semaine.
Intervalle: Toujours disponible.

Effets Secondaires du Cristal de Terre

L'accord au Cristal de Terre provoque les effets secondaires suivants:
- Les yeux de l'accordé deviennent complètement noirs pendant les 2-5 heures suivant l'utilisation de n'importe quel pouvoir. S'il fait à nouveau appel à la pierre avant l'expiration de ce délai, les durées s'ajoutent.
- L'accordé commence à sentir la terre humide et moisie.
- Bien que l'accordé ne soit apparemment pas plus fort ou plus gros, son poids augmente de 50%. Il ne le remarque pas immédiatement, mais il se sent fatigué après avoir fait de l'exercice, et le MJ peut, s'il le souhaite, lui appliquer des pénalités à certains types de tests.
- L'accordé est perpétuellement sale, quels que soient ses efforts pour se nettoyer. Il se met à éprouver des démangeaisons chroniques, lorsque de minuscules grains de sable irritants apparaissent dans les parties les plus sensibles.

Les Capacités du Cristal d'Air

Voici la liste alphabétique des capacités du Cristal d'Air.

Air Fétide

Effets: Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 3 du même nom.
Activation: Test de **FM**.
Échec: Vous lancez *Explosion* à la place.
Intervalle: 6 heures.
Inconvénient supplémentaire: 25% de chances pour qu'une flammèche d'air et de gel remonte à votre figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure mais tient compte de l'Endurance.

Anneau de Défense I

Effets: Vous créez une barrière d'air tournoyant, d'au plus 6 mètres de diamètre. Cet anneau a les mêmes effets qu'une *Zone de Sanctuaire* et tous les projectiles non-magiques rebondissent dessus. Les projectiles magiques subissent une pénalité de -20 en **CT**. Les créatures vivantes qui tentent de le traverser doivent réussir un

Test de **F** ou être repoussées à 1D4 mètres. Qu'elles le franchissent ou non, elles encaissent automatiquement un coup de **F** 4. L'Anneau dure a priori 1 heure mais vous pouvez le supprimer à tout moment.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Une violente rafale frappe tous ceux qui se trouvent dans le périmètre du sort. Ils doivent réussir un Test de **F** ou être repoussés à 1D4 mètres. Ils encaissent automatiquement un coup de **F** 4.
Intervalle : 6 heures.

Anneau de Défense II

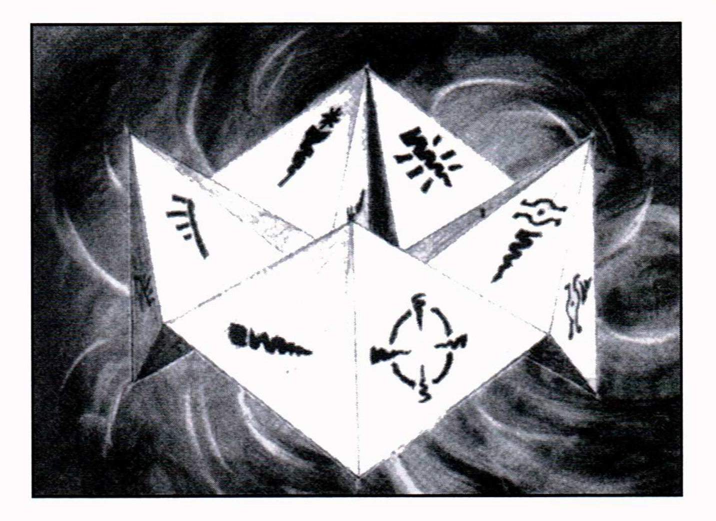
Effets : Les mêmes que l'*Anneau de Défense Mineur* décrit précédemment, complétés par deux autres : les sorts ne peuvent ni y entrer ni en sortir et les créatures vivantes qui tentent de le franchir sont automatiquement repoussées.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Comme pour l'*Anneau de Défense Mineur*. Les PJ sont soumis à un test de **FM**. Ceux qui le ratent ne peuvent plus jeter de sorts ou activer des capacités magiques (y compris celles des Cristaux) pendant 1D6 heures.
Intervalle : 42 heures.

Brouillard Mystique

Effets : Vous lancez le sort de Magie de Bataille niveau 2 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Lancez 1D6 : (1-2) vous lancez *Pluie Torrentielle* à la place ; (3-4) vous lancez *Rafale de Vent* à la place ; (5-6) un sort d'*Air Fétide* est lancé sur votre personnage et celui accordé au Cristal d'Eau.
Intervalle : Toujours disponible.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour qu'une flammèche d'air et de gel remonte à votre figure. Vous encaissez un coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure mais tient compte de l'Endurance.

Déplacement d'Objet

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 2 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Néant.
Intervalle : Toujours disponible.



Destruction des Murs

Effets : Les mêmes que le sort de Magie Élémentale niveau 4 du même nom, à moins que la roche visée ne soit d'origine magique (créée par des sorts ou des Élémentaux).
Activation : Test de **FM**.
Échec : Rien ne se produit au lancement du sort, mais plus tard un mur s'effondre sur vous et vos compagnons alentour (avec les effets normaux de ce sort).
Intervalle : 42 heures.

Éclair

Effets : Vous lancez le sort de Magie de Bataille du même nom au niveau 4.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous lancez *Explosion* à la place.
Intervalle : 6 heures.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour qu'une flammèche d'air et de feu remonte à votre figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure.

Évocation Majeure

Effets : Vous évoquez un unique Élémental d'Air de *taille 10* ou bien 1D3+1 Élémentaux d'Air de *taille 5*, selon ce que vous souhaitez. Cette capacité du Cristal ne vous permet ni de les contrôler ni de les conjurer.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Néant.
Intervalle : 42 heures.

Évocation Mineure

Effets : Vous évoquez un unique Élémental d'Air de *taille 5*. Cette capacité du Cristal ne vous permet ni de le contrôler ni de le conjurer.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Néant.
Intervalle : 12 heures.

Glaciation

Effets : Dans une zone de 3 m de diamètre, la température tombe instantanément à -18°C, ce qui se traduit par un coup automatique de **F** 8 à quiconque s'y trouve, modifié par l'*Endurance* mais non par l'armure. Tout ce qui peut geler, gèle. Sur une étendue d'eau, la glace devient suffisamment épaisse dans la zone d'effet pour qu'il soit possible de marcher dessus.

L'huile des lampes est solidifiée, et les vêtements sont si raides que la vitesse de déplacement et l'*Initiative* sont réduites de moitié pendant 2D6 rounds. Les armes, armures et autres équipements sont fragilisés ; il y a 5 % de chances pour qu'ils se brisent lors de l'utilisation suivante. Le centre de la zone doit se situer à moins de 48 m de vous et dans votre champ de vision.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous êtes le centre de la zone d'effet.
Intervalle : 42 heures.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour qu'une flammèche d'air et de gel remonte à votre figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure mais tient compte de l'Endurance.

Lame de Vent

Effets : Vous dirigez un rayon de force vers votre cible. L'effet est gouverné par les règles sur les projectiles plutôt que celles sur la magie.

La portée de ce projectile est de 32/64/300. Les dommages sont égaux à 1D6+(votre FM divisée par 10 arrondi à l'entier inférieur).
Activation : Test de **CT**.
Échec : Néant.
Intervalle : 1 round.

Protection contre l'Air

Effets : Vous êtes complètement immunisé contre les inconvénients dus à l'air, qu'ils soient d'origine magique ou non. Cela comprend les Élémentaux, les sorts de *Rafale de Vent*, les vents violents, etc. Cette protection s'applique aussi à toute personne que vous touchez ou qui vous touche, que cela vous plaise ou non. Vous n'êtes en revanche pas immunisé contre les effets de votre propre Cristal.
Activation : Automatique.
Échec : Néant.
Intervalle : Toujours disponible.

Rafale de Vent

Effets : Vous lancez le sort de Magie de Bataille niveau 1 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Une *Explosion* centrée sur vous-même.
Intervalle : 15 minutes.

Respiration Aquatique

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 1 du même nom. Ce sort immunise contre toutes les formes d'air vicié et de poisons gazeux et permet même de respirer normalement dans le vide absolu.
Activation : Automatique.
Échec : Néant.
Intervalle : 15 minutes.



Tempête Incendiaire

Effets : Vous créez un véritable enfer dans une zone de 3 m de diamètre dont le centre doit être à moins de 48 m de vous et dans votre champ de vision. Quiconque est pris dedans est cloué sur place et encaisse un coup automatique de **F** 8 ; les objets *inflammables* s'embrasent et subissent des dommages en conséquence.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Ni vous ni le personnage accordé au Cristal de Feu ne pouvez utiliser les pouvoirs de ces deux pierres pendant 1D12+12 heures.
Intervalle : 42 heures.
Inconvénient supplémentaire : 25% de chances pour qu'une flammèche d'air et de feu remonte à votre figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure.

Vol

Effets : Les mêmes que le sort de Magie de Bataille niveau 1 de même nom, mais la durée est illimitée tant qu'il n'y a pas contact avec de la terre ou de la pierre sous quelque forme que ce soit.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Le vol dure 1D6 rounds. Le MJ détermine cette durée en secret afin que la chute vous prenne par surprise.
Échec : 15 minutes.

Zone de Chaleur

Effets : Vous lancez le sort de Magie Mineure du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Lancez 1D6 : (1-2) vous lancez *Boule de Feu* à la place ; (3-4) vous lancez *Rafale de Vent* ; (5-6) un *Éclair* frappe votre personnage et celui accordé au Cristal de Feu.
Intervalle : Toujours disponible.
Inconvénient supplémentaire : 25% de chances pour qu'une flammèche d'air et de feu remonte à votre figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure.

Zone de Silence

Effets : Vous lancez le sort de Magie Mineure du même nom.
Activation : Automatique.
Échec : Néant.
Intervalle : Toujours disponible.

Effets Secondaires du Cristal d'Air

L'accord au Cristal d'Air provoque les effets secondaires suivants :
- Les yeux de l'accordé deviennent complètement blancs pendant les 2-5 heures qui suivent l'utilisation de n'importe lequel de ses pouvoirs. S'il fait à nouveau appel à la pierre avant l'expiration de ce délai, les durées s'ajoutent.
- Dans les 3 mètres autour de l'accordé la température est toujours plus fraîche que la normale, y compris à l'air libre, en plein soleil ou en plein vent. Le personnage a parfois le sentiment qu'il n'arrive pas à se réchauffer.
- Les compagnons de l'accordé sont soumis à de fréquentes bises et à des rafales soudaines. Ils risquent, de fait, de laisser tomber des objets précieux et fragiles et en cas d'escalade ou autres activités dangereuses leur équilibre est affecté (-5 aux tests concernés).
- La chevelure et les vêtements de l'accordé semblent toujours agités par le vent même par temps calme. Les gens normaux en concluent souvent qu'il est enchanté, voire Chaotique.

Les Capacités du Cristal d'Eau

Voici la liste alphabétique des capacités du Cristal d'Eau.

Air Fétide

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 3 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous lancez *Explosion* à la place.
Intervalle : 6 heures.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour qu'une flammèche d'air et de gel remonte à votre figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure mais tient compte de l'Endurance.

Animation des Eaux

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 4 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous évoquez un Élémental d'Eau hostile de taille 1D6+3.
Intervalle : 90 minutes.

Brouillard Mystique

Effets : Vous lancez le sort de Magie de Bataille niveau 2 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Lancez 1D6 : (1-2) vous lancez *Pluie Torrentielle* à la place ; (3-4) vous lancez *Rafale de Vent* à la place ; (5-6) un sort d'*Air Fétide* est lancé sur votre personnage et celui accordé au Cristal d'Air.
Intervalle : Toujours disponible.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour qu'une flammèche d'air et de gel remonte à votre figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure mais tient compte de l'Endurance.

Création de Sables Mouvants

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 3 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous êtes le centre de l'aire d'effet.
Intervalle : 6 heures.
Inconvénient supplémentaire : 5 % de chances pour qu'un objet de métal ou de pierre non-magique en votre possession se transforme en eau ou en boue.

Dards de Glace

Effets : Vous projetez des dards de glace sur votre cible. L'effet est gouverné par les règles sur les projectiles plutôt que celles sur la magie. La portée de ce projectile est de 32/64/300. Les dommages sont égaux à 1D6+(votre FM divisé par 10 arrondi à l'entier inférieur).
Activation : Test de **CT**.
Échec : Néant.
Intervalle : 1 round.

Évocation Majeure

Effets : Vous évoquez un unique Élémental d'Eau de *taille 10* ou bien 1D3+1 Élémentaux d'Eau de *taille 5*, selon ce que vous souhaitez. Cette capacité du Cristal ne vous permet ni de les contrôler ni de les conjurer.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Néant mais cette capacité du Cristal ne vous permet ni de les contrôler ni de les conjurer.
Intervalle : 42 heures.

Évocation Mineure

Effets : Vous évoquez un unique Élémental d'Eau de *taille 5*. Cette capacité du Cristal ne vous permet ni de le contrôler ni de le conjurer.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Néant.
Intervalle : 12 heures.

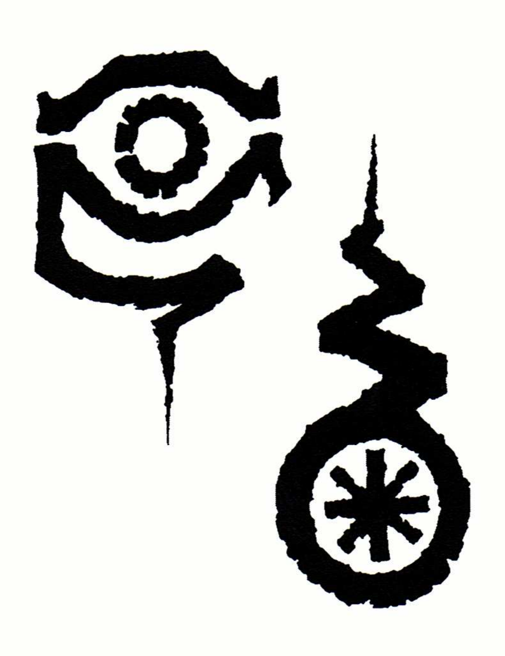
Extinction

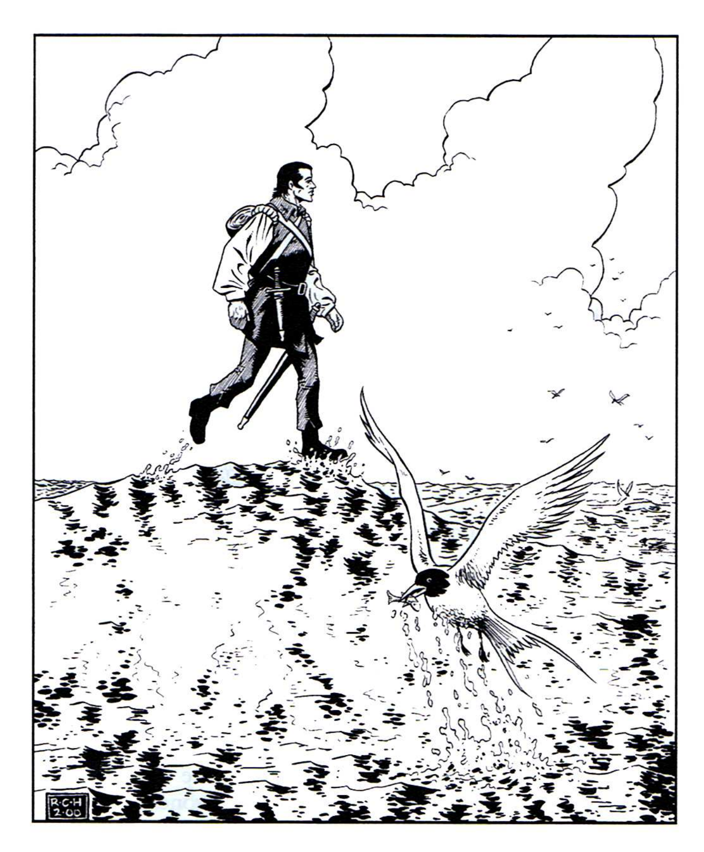
Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 2 du même nom.
Activation : Automatique.
Échec : Néant.
Intervalle : Toujours disponible.

Glaciation

Effets : Dans une zone de 3 m de diamètre, la température tombe instantanément à -18°C, ce qui se traduit par un coup automatique de **F** 8 à quiconque s'y trouve, modifié par l'*Endurance* mais non par l'armure. Tout ce qui peut geler, gèle. Sur une étendue d'eau, la glace devient suffisamment épaisse dans la zone d'effet pour qu'il soit possible de marcher dessus.

L'huile des lampes est solidifiée, et les vêtements sont si raides que la vitesse de déplacement et l'*Initiative* sont réduites de moitié pendant 2D6 rounds. Les armes, armures et autres équipements sont fragilisés ; il y a 5 % de chances pour qu'ils se brisent lors de l'utilisation suivante. Le centre de la zone doit se situer à moins de 48 m dans votre champ de vision.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous êtes le centre de la zone d'effet.
Intervalle : 42 heures.
Inconvénient supplémentaire : 25 % de chances pour qu'une flammèche d'air et de gel remonte à votre figure. Coup automatique de **F** 4 qui ignore l'armure mais tient compte de l'Endurance.





Marche sur l'Eau

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 1 du même nom mais il prend fin au moment où vous entrez en contact avec de la terre ou de la pierre sous quelque forme que ce soit. Si vous marchez sur du bois, il y a également 50 % de chances pour que les effets s'interrompent immédiatement.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Le sort s'interrompt prématurément. Le MJ devra choisir le pire moment possible.
Intervalle : 15 minutes.

Pluie Torrentielle

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 2 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous lancez à la place *Animation des Eaux*. Chaque pseudopode porte alors une attaque sur une créature choisie au hasard autour de vous. Le sort prend fin après le premier round.
Intervalle : Toujours disponible.

Protection contre l'Eau

Effets : Vous êtes complètement immunisé contre les effets néfastes de l'eau, qu'ils soient d'origine magique ou non. Cela comprend les Élémentaux, les sorts de Magie Élémentale en rapport avec l'eau, les poisons par contact ou ingestion, etc. Vous ne pouvez pas pour autant respirer sous l'eau. Vous n'êtes pas non plus immunisé contre les effets de votre propre Cristal.
Activation : Automatique.
Échec : Néant.
Intervalle : Toujours disponible.

Respiration Aquatique

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 1 du même nom, si ce n'est que vous n'êtes pas immunisé contre les effets de l'air vicié, des poisons gazeux et du vide absolu.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Le sort s'interrompt dès que vous êtes au fond de l'eau.
Intervalle : 15 minutes.

Rupture

Effets : Vous pouvez doubler le volume d'eau contenu dans une ou plusieurs créatures vivantes situées à moins de 48 mètres dans votre champ de vision. Cela se traduit pour les cibles par un coup automatique de **F** 6, modifié par l'*Endurance* mais non par l'armure. La réussite d'un Test de **FM** leur permet de réduire les dommages de moitié. Les résultats des coups critiques sont déterminés avec la *Table des Morts Violentes et des Coups Critiques*.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Toutes les créatures vivantes à moins de 48 mètres sont affectées.
Intervalle : 15 minutes.

Séparation des Eaux

Effets : Vous lancez le sort de Magie Élémentale niveau 2 du même nom.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous évoquez un Élémental d'Eau hostile de taille 1D6+3.
Intervalle : 15 minutes.

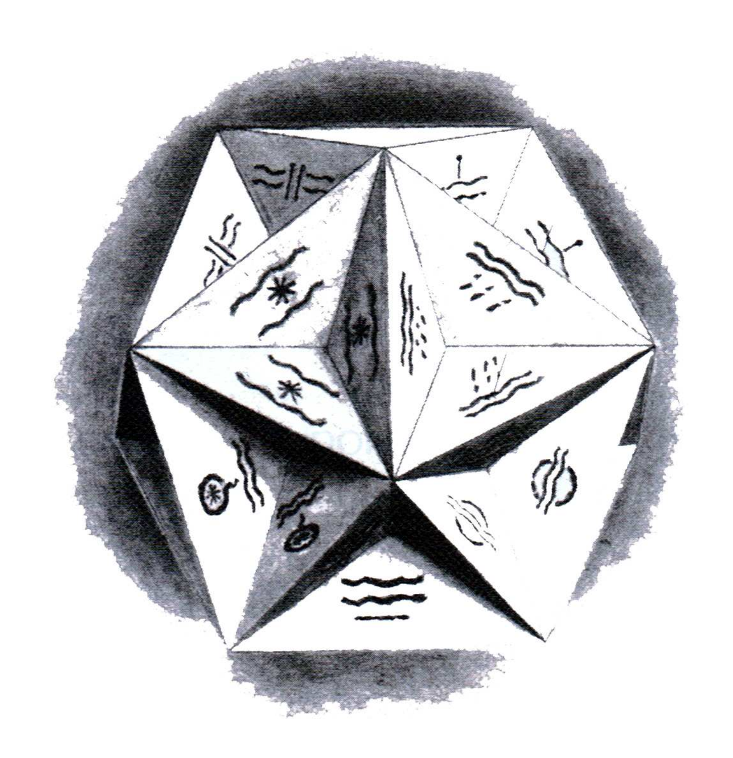
Terrain Difficile

Effets : Vous transformez en boue glissante une surface de terrain d'au maximum 10 m², située au plus à 48 m de vous. La zone concernée est considérée comme un *terrain difficile* — si elle était déjà de cette nature, elle devient un *terrain très difficile*.
Activation : Test de **FM**.
Échec : Vous lancez *Création des Sables Mouvants* à la place, centré sur vous.
Intervalle : 15 minutes.
Inconvénient supplémentaire : 5 % de chances pour qu'un objet de métal ou de pierre non-magique en votre possession se transforme en eau ou en boue.

Effets Secondaires du Cristal d'Eau

L'accord au Cristal d'Eau provoque les effets secondaires suivants :

- Les yeux de l'accordé deviennent complètement bleus pendant les 2-5 heures suivant l'utilisation de n'importe quel pouvoir. S'il fait à nouveau appel à la pierre avant l'expiration de ce délai, les durées s'ajoutent.
- Les vêtements et l'armure de l'accordé sont toujours humides. Au bout d'un certain temps, ils se mettent même à moisir ou à rouiller.
- Mousses et moisissures se développent dans chaque repli de peau de l'accordé. Il se réveille chaque matin à moitié aveuglé par les algues qui se sont propagées sous ses paupières et il lui faut plusieurs douloureuses minutes pour racler toute cette saleté verte.
- L'accordé dégage des relents d'eau croupie et de poisson pourri.



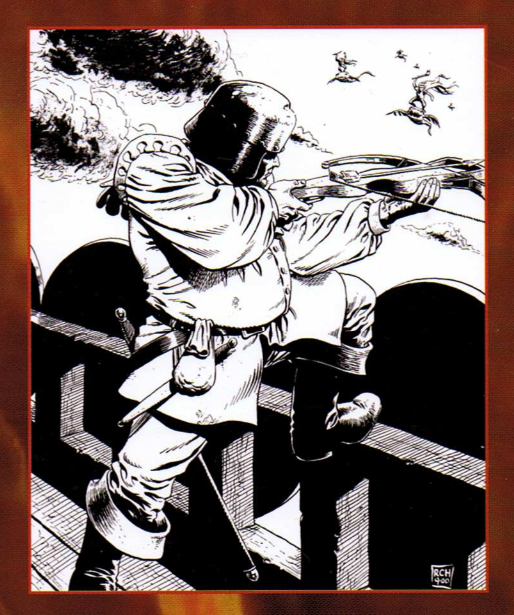
Et voilà le point final à la campagne des Pierres du Destin

pour les quatre mille prochaines années en tout cas.

Le dernier épisode de la campagne des Pierres du Destin



"Vous avez réuni les Pierres?
Gloire à Tzeentch! La prophétie est accomplie!"



En réunissant les quatre antiques Cristaux du Pouvoir, les aventuriers ont accidentellement déclenché l'aboutissement d'un plan ourdi par un Dieu du Chaos pendant quatre mille ans. Ils sont maintenant les seuls à pouvoir empêcher les Pierres de détruire le Vieux Monde – mais ils doivent d'abord apprendre comment. Et cette connaissance est profondément enfouie dans une vallée infestée d'adorateurs du Chaos.

Entre eux-mêmes et le salut du monde s'interposent mutants hideux et hommes-bêtes, citadelles naines en ruines et embuscades, poursuites et fantômes obsédés, sectateurs déments et enfants mort-vivant ainsi qu'un stupéfiant vaisseau volant et un nain qui ne peut mourir.

Diverses forces ont même juré de les détruire, des troupes fanatiques de l'Empire, des nains de la Forteresse de Karak Hirn et bien sûr les suppôts du Chaos qui ne peuvent accepter que les tout puissants artefacts soient détruits.

Le trou dans le ciel s'agrandit et la tempête gagne en force au-dessus de la Vallée du Yetzin – quelqu'un pourra-t-il survivre à l'effroyable menace invoquée par les Pierres du Destin?

Cœur du Chaos *est la conclusion longuement attendue de la campagne des Pierres du Destin. C'est une course épique contre la montre qui associe enquête, jeu de rôle, combats et scènes d'actions grandioses et se termine par une poursuite en plein ciel à couper le souffle.*

Écrit par Robin D. Laws, un concepteur de jeu habitué aux honneurs de la critique, ce livre contient aussi des descriptions de magies inédites, un nouvel ordre de chevaliers, les caractéristiques de divers démons de Tzeentch et des conseils pour créer et diriger toutes sortes d'aventures. Cœur du Chaos est destiné à des PJ en deuxième ou troisième carrière.



28,50 € - W 025



ISBN : 2-7408-0227-7

Une aventure pour







Édition Française :
Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15